电脑应用和娱乐的第一选择 总第74期

大众软件

2000
09
Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

专题综述：
数字化陷阱

实用软件：
学习的革命
常见计算机密码破解实用手册

硬件评析：
CD-RW和DVD购买手册
PlaySation2深入解析

网络时代：
TCP/IP协议组
局域网建设

专题企划：
2000年东京电玩大展独家写真

前线地带：
银河创世纪Ⅱ
机甲指挥官Ⅱ

游戏赏析：
O.R.B.
乐高——交通大使

攻略指引：
三国志Ⅶ

零售价 ¥：6.5元


ISSN 1007-0060

第五届大众软件奖

奖品总价值超过30万

天渐渐暖和了，我们第五届大众软件系列活动也将逐渐进入高潮阶段。去年下半年，为了迎接新世纪的挑战，编辑部抓住千年交接的时机进行了扩军，今年将有许多生气勃勃的新人出现在大家面前。也正因如此你可以看到，第五届系列活动在前期显得有点过于松散，迫使进入2000年以后频率不得不加快许多，这是整合期必然的阵痛，还要请读者们体谅。万智牌是国家体育总局正式认可的健智体育项目，但在中国却还属于新兴贵族，在短短2个月的时间里能收到2000份答卷，应该说还是比较出乎我们的意料。这也证明这项运动在中国的潜力还很大。毕竟，对智力方面的较量，中国人一向是不肯妄自菲薄的。“雷曼”3D动画设计和《自由与荣耀》武器设计这两项大赛则显示出中国已完全融入世界先进潮流和新一代青少年立体化头脑的逐渐健全，许多少年的设计令专家也啧啧称妙。十大游戏厂商和游戏主角评选活动参加人数逾7千人，毋须多说，这是非常成功的大众参与活动（那段时间我也累得够呛）。这期推出的20世纪电脑游戏音乐评选活动，我希望能再那么累一次。当然我更相信，当6月份我们的传统保留节目——跨年度最佳文章和跨年度最佳栏目评选正式启动之后，一定会获得大家更加热烈地支持。好了，先看看本次系列活动的课程表吧：

活动序号	启动时间	活动项目	结果公布	合作伙伴
系列活动之一	1999年8月上	万智牌有奖问答活动	1999年10月上	美国威世智公司
系列活动之二	1999年11月上	“雷曼”3D动画设计比赛	2000年3月下	上海育碧公司
系列活动之三	2000年1月上	十大游戏厂商、游戏主角评选活动	2000年4月上	北京实达铭泰公司
系列活动之四	2000年1月下	《自由与荣耀》武器设计和任务简报大赛	2000年4月下	北京金洪恩公司
系列活动之五	2000年5月上	“99g1杯”20世纪电脑游戏音乐评选	2000年7月上	北京泛广网络公司
系列活动之六	2000年6月	跨年度最佳文章和跨年度最佳栏目评选		

第五届大众软件奖举办时间

1999年9月1日至2000年9月1日

特等奖 1名 香港、澳门游（双人）
一等奖 2名 富士数码相机1台，多媒体音箱1套
二等奖 10名 价值3000元的电脑软硬件
三等奖 100名 价值1000元的电脑软硬件
四等奖 200名 价值500元的电脑软硬件
纪念奖 1000名 101网校免费上网卡

参 加 办 法

1，参加第五届大众软件奖系列活动的热心读者
2，凡向《大众软件》投稿并被采用的作者
3，凡在大众软件读者服务部购买软硬件产品的读者
4，积极参与“TOP TEN”活动的读者
5，积极参与杂志社举办的大众评刊及其它活动的读者

注 意 事 项

凡持有第五届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，敬请期待中奖号码的公布。

赞助厂商：

技嘉科技股份有限公司
美国威世智公司北京代表处
高拓电子科技有限公司
北京金洪恩电脑有限公司
上海育碧电脑软件有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京泛广网络技术有限公司
北京中恒讯视科技发展中心

欢迎读者参与 寻求厂商合作

联系电话：（010）67150984-203
传 真：（010）67150983

第五届大众软件纪念券由技嘉科技股份有限公司提供

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
郭新宇 董汉涛 董超 李广才 汪铁
校　　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：彭程
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算公司
张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：大众软件发行部
订　　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：
(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：
(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：
(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：
(010)67150982(4、5) - 203
传　　真：(010)67150983
邮购中心电话：
(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年5月1日
零 售 价：人民币 6.50 元
港　币 13.00 元
美　元 4.66 元



目录 2000年第9期(总第74期)

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

下期要目

2000年5月光盘目录

特别赠送：大地英豪
新手教程：FTP命令使用详解
新片大赏：劲爆极限滑雪 闪电战 西风狂诗曲2
软件长廊：Winamp中文插件
休闲天地：同人小说：说岳外传（五、六）

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
蔡　旋　任　良　大胖子　费江枫
程　嘉　孟祥军　汪　军　祁　玲
祝佳音　黄　翎　李文睿　张光宇
甘旭东　于国重

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

TCL拓展产业战略

今年4月10日，TCL集团副总裁兼信息产业集团公司总经理吴士宏发布并阐释了一项酝酿已久的战略拓展计划。在这项宏大的计划中，TCL集团将在一个成功的家电制造和销售商的基础上，拓展成互联网产业的主流厂商，为中国两亿多个家庭提供互联网接入、网上信息和服务。去年10月11日，TCL集团聘请具有跨国公司深厚背景和管理经验的著名IT经理人、微软（中国）有限公司前总经理吴士宏担任集团副总裁，并担任其新组建的信息产业集团公司的总经理，成为1999年中国IT界的一个新闻热点。加入TCL以后，吴士宏进行了3个月的深入调研和战略思考，提出了TCL面向互联网进行拓展的战略。据吴士宏介绍，TCL将以互联网接入服务为导向，加大研发与投入，将电脑、电视、无线接入设备等整合到“互联网接入产品”这个统一的战略框架之内。TCL还将全面开放地寻求并建立伙伴联盟，利用健全的用户数据库，建立支持全线互联网接入设备——PC、非PC（电视等）及各种无线接入设备的互联门户网站。

本刊记者

创智考试软件为考生“减负”

今年4月6日，创智教育公司在北京友谊宾馆举行了隆重的考试软件新品发布会。会上，创智教育公司展示了“考能”系列的新产品——《考能TOEFL》托福强化训练软件和《考能听力百分百》中学生英语听力提高软件。这两款软件与此前推出的《考能100+——中学生成绩提高软件》、《考能CGT——全国计算机等级考试强化训练软件》一道，组成了创智“考能”系列考试软件的强大阵容。创智教育公司同期公布了“考能”系列软件“减负”优惠三部曲行动方案。即在2000年4月15日-6月15日期间，购买《考能100+》初中版或高中版，可免费获得《考能听力百分百》软件一套；购买“考能”系列任一套装版软件，加10元可获得“考能”系列任一单张软件；此外，用户在此期间还有可能获得“创智教育终身免费用户”的特殊优惠，以后将终身免费获得创智教育公司开发的每一套个人软件。创智集团是国家首批“火炬计划”软件产业基地、深交所上市公司。会上，创智教育公司还授予全国最大的软件销售组织——连邦软件公司50家“创智考试软件授权专营店”称号，授权“网上连邦”开设“创智考试软件网上专营店”，并授予中国人民大学勤工助学服务中心“创智考试软件校园推广最佳合作伙伴”称号。

本刊记者

信息与动态

连邦、蓝点联手掀起自由旋风

今年4月12日，北京连邦软件公司与中国首个开发出真正内核中文化Linux——蓝点Linux的深圳信科思软件技术有限公司合作，联合中国各大软件销售渠道在全国范围内掀起一场“蓝点自由旋风”活动。据介绍，“蓝点自由旋风”活动期间，普通电脑用户只需以10元人民币，便可以在全国各连邦连锁店等软件专卖店获取一份内含“蓝点Linux1.0基础版”、“蓝点中文FreeBSD 3.4”两种操作系统的“蓝点双响炮”光盘。活动中所收缴的盗版光盘将由连邦各地专卖店上缴给国家有关版权、工商等部门销毁。据了解，蓝点Linux目前已广泛预装于长城、TCL、厦华三宝等国内主要PC厂商出产的电脑中。另一操作系统蓝点中文FreeBSD 3.4，是已经由蓝点开发组专门定制、加入蓝点中文支持、功能增强的最新版本。目前国外著名站点Yahoo！、Hotmail以及国内著名站点如网易、人民日报等均系建立在FreeBSD操作平台上。本次活动得到了信息产业部、经贸部、国内贸易部、国家版权局、国家工商局等政府部门以及中国软件行业协会、北京市软件行业协会、中国连锁经营协会等行业协会的大力支持。

本刊记者

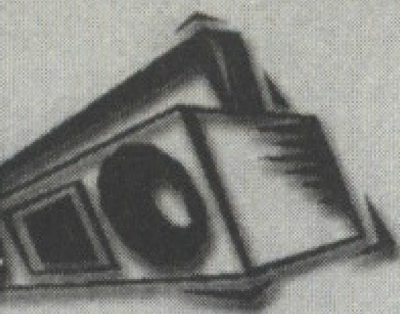
升技积极参与第三届电脑科技文化校园行活动

伴随着春的暖意，升技宣布将带着它最丰厚的礼物迈入校园，给广大的学子一份惊喜，并以此作为新千年的美好开端。在这次展示活动中，升技将主要面对大学生展示、推广和普及最新电脑知识。据透露，本次活动有多达23家中外企业及网站参展，其中升技电脑公司是唯一一家主板厂商。在这次活动中，升技将在各所学校中做专项技术讲解和硬件技术演示，并在校园中设立DIY活动区让学生动手装机、调试，辅以升技专业技术人员指导，让他们在实践中学习电脑主板知识和技巧。本届电脑科技文化校园行是由国家教委及人民日报社共同主办的公益性活动，历时2个月，跨越广州、上海、南京、武汉、成都、西安、沈阳、北京等8大城市，覆盖清华、中山、复旦、同济等45所重点大学及周边学校，现场参与人数预计将超过50万人次。校园行北京站将于今年5月5日至5月14日在北大、清华等10所高校举行，专题讲座将于今年5月14日在北方交通大学举行。

本刊记者

Acer刮刮乐让你也疯狂

从今年4月3日开始，苏州明基电脑公司推出“买Acer



显示器，刮Acer奖券，送Acer大礼包”活动，凡购买Acer显示器的消费者均有机会获奖。此次活动是Acer公司针对消费者的回馈活动，随着Acer显示器在市场上知名度的不断提升，明基公司真诚感谢广大消费者对其产品的厚爱。此次活动推出的奖品金额总价值为66万元人民币，奖项分别为一等奖：Acer 50倍速光驱；二等奖：魔法门游戏软件；三等奖：Acer牛仔衫；四等奖：疯狂英语有声杂志。凡在当地Acer显示器经销处均有Acer公司专业人员为你现场兑奖，箱箱有奖，时间不限，刮完为止，各位朋友千万莫失良机。

本刊记者

1999年新中大成功跻身行业三强

近日，CCID（信息产业部计算机与微电子发展研究中心）根据对计算机信息产业与市场所进行的长期跟踪调查分析，正式向外界公布CCID1999-2000年中国计算机软件和管理软件市场研究报告。根据该报告显示，1999年，新中大公司以极强的市场渗透力和市场扩张力成功进入行业三强，成为中国财务及企业管理软件行业的领导厂商之一。1999年，中国财务管理类软件的市场销售总额为12亿元人民币，市场增长率为23.7%。1999年的财务软件市场竞争异常激烈，但竞争也主要体现在少数有实力的厂商之间，在国内主要是金蝶、用友、金蜘蛛等几家。1999年，新中大凭借自身在产品技术、软件实施经验、服务体系、人才储备等业界多方面的领先优势，无论在规模、资本、技术还是市场方面都实现了超常规的发展，其发展速度接近300%，是1999年业界增长最快的公司之一。进入新千年之际，新中大作为立足于财务及企业管理软件领域的领导厂商，又提出了千禧年的宏伟目标——创“中国财务软件的第一品牌”。

本刊记者

乐亿阳趋势中小企业网络防毒解决方案

乐亿阳趋势经贸公司日前宣布，面向中小企业网络防毒经济实用型解决方案助推工程全面启动，长期以来困扰国内中小企业的网络防毒问题有望得到解决。在网络社会，企业网络防毒的重要性日益增加，然而，由于中小企业对于运行维护成本较为敏感，一般不设专门的网络管理员而采用兼职管理的方式，这使网管很难在水平能力和精力等方面达到安全标准的要求。乐亿阳趋势科技专门针对上述问题，推出了中小企业网络防毒套装，该套装是在精心研究大量国内外中小企业网络模型架构以及运作特点的基础上，专门为国内1000万家中小型企事业单位计算机网络量身定做的解决方案，具有高性价比，低总拥有成本的特点。套装集成了服务器的防毒功能（Server Protect for WindowsNT/NetWare）和全网域客户工作站防毒功能（OfficeScan），可以提供从服务器到工作站全面整体的病毒防护。该套装在保障安全的基础上，将繁琐的管理维护过程自动化，使全网域反病毒程序安装、执行、预设扫描、更新升级，病毒码分发、共享等日常工作大大简化，极大地减轻了网络管理人员的负担。除此之外，企业防病毒套装还可让用户通过严密的密码保护加强网络的安全，真正做到万无一失。

本刊记者

Acer扫描仪销量进入国内市场前三名

近日明基电脑传出佳讯，Acer品牌扫描仪在国内单月出货量突破一万大关，进入国内扫描仪市场前三位。1998年底Acer扫描仪开始关注国内市场，虽然起步较晚，但短短一年多的时间内已取得不俗业绩。特别是此次推出的“888绿旋风”活动，更是反响热烈。活动开始后仅三周时间，各地的经销商就都出现缺货现象，连网上订购都非常火爆，远远超过预计人数。据有关人士反映，明基电脑不会满足于目前市场前三位的成绩，而是决心在以后的市场竞争中有更加出色的表现。Acer扫描仪具有以下4大优势：其一，由先进的生产技术和严苛周密的检测流程来保障卓越的产品质量，通过ISO9002等严格的安规认证，迄今为止Acer扫描仪返修率低于0.05%；其二，针对国内市场的情况，Acer扫描仪一直坚持合理的市场价格，特别是家用市场，早在1999年年底明基电脑就将320P以488元的价格推出，大大便利了广大家用扫描仪的消费者。今年3月明基电脑为推动扫描仪600dpi成为家用主流的发展，又率先将CCD扫描模块的“绿旋风”扫描仪调价至888元；其三，3月包换、1年保修、终身维修的承诺，使消费者免除了后顾之忧；其四，完整的产品线，可满足不同消费者的各种需要。

本刊记者

信息产业部电子信息中心与3721联手促进中国互联网发展

日前，信息产业部电子信息中心与3721结为长期战略合作伙伴，双方将为推动中国互联网的全面健康发展共同努力，并将在推进互联网应用方面开展更深层次的合作。3721的目标是提供本土化和人性化的网络产品和服务，最大程度地降低上网的复杂性和难度，使更多的用户能够自由自在地网上冲浪，从而真正促进中国Internet的普及和发展。基于3721雄厚的技术力量，不断发展壮大的用户群及其良好的发展前景，信息产业部电子信息中心已与3721结为长期合作伙伴，为企业提供切实可行的电子商务解决方案。双方将共同建设信息产业部电子信息中心及其下属单位和企业的Internet中文平台。电子信息中心将为电子行业的企业集体注册企业名称、商标、品牌的中文网址。为支持部分企业电子商务的开展，3721还将向个别企业特别赠送相应的黄金中文网址广告位。通过此次大力

度的合作和后继系列市场活动，创建电子行业的网上品牌、树立模范企业的网上新形象并进一步提高企业知名度，此外还会帮助电子行业企业对网上中文品牌有更深的认识。

本刊记者

冠群金辰推出“KILL有奖征文活动”

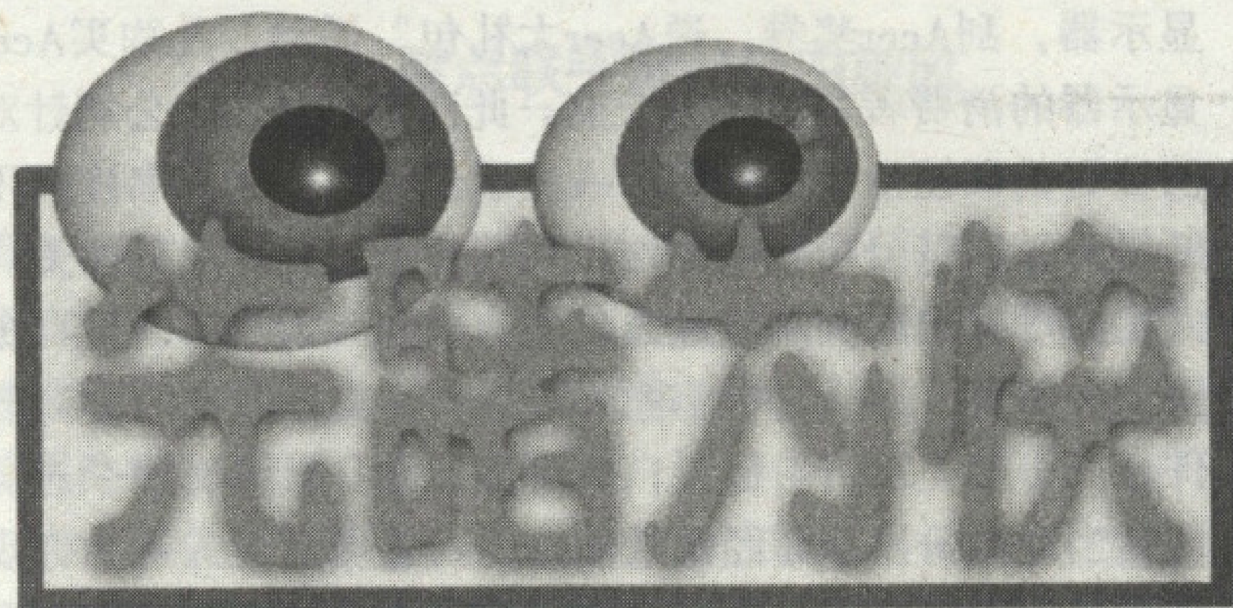
近日，冠群金辰软件公司宣布，为了提高用户的病毒防范意识，避免中国再次发生类似4.26CIH的惨痛事件，同时让中国的计算机用户通过总结，畅谈自身对病毒、反病毒的看法，使中国用户能够正视病毒与反病毒现状，携手共创中国未来的网络安全，冠群金辰特在今年4月17日到5月17日，举办面向全国用户的“2000年我看计算机安全——KILL有奖征文活动”，从而与用户携手共同推进我国计算机安全领域的进一步发展。1999年4月26日，中国发生的CIH病毒爆发大事件，造成了百万元的经济损失，同时也唤起了国内用户的计算机安全意识。经过一年的反思，用户总结出了什么样的防毒经验，用户对反病毒产品有何看法，都值得反病毒行业进行总结与反思。此次征文活动将由权威计算机安全专家评审，获奖的优秀文章将陆续刊登在媒体上，以便全国用户分享作者的经验，征文详情请见冠群金辰网站：www.kill.com.cn。通过此次征文活动，冠群金辰希望能够达到普及计算机安全知识，提高全民反病毒意识的目的。

本刊记者

“联想软件，特别关爱”活动开启大幕

今年4月6日，“联想软件，特别关爱”活动在全国各地同时展开。本次活动由联想软件事业部发起，历时一年，将以一系列的超值软件功能包和实用、新颖的咨询和讲解，为所有联想用户提供丰富、完善的家用电脑应用解决方案。此次活动将分阶段逐步展开，第一阶段的活动从今年4月6日到5月31日，在此阶段联想软件精心组织并开发了4款幸福之家系列软件功能包，作为家用电脑应用解决方案提供给联想用户。这4个软件功能包分别是电脑教育功能包《博彦电脑学校3》、娱乐游戏功能包《超级游乐园》、网络工具功能包《因特网终极武器》和外语学习功能包《走遍美国》。同时，联想软件还将在全国各地开展一系列活动，向用户传播计算机和软件知识，举办贴近用户、通俗易懂的咨询和讲解。此外，联想软件还将在此次活动中发放“联想软件用户卡”，收集详细的用户信息，了解用户对软件产品的真正需求，为今后向用户提供更到位、更丰富、更有效的服务做必要的信息储备。据悉，“联想软件用户卡”将作为今后识别联想软件用户的唯一标识，持卡用户不仅可以购买特惠的联想软件产品，还能得到联想软件提供的各种咨询、培训等服务。

本刊记者



樵风超影48×40速光驱

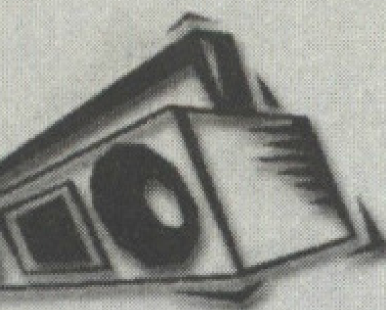
以金条闻名的樵风科技近日推出了名为超影48×的40速光驱。单从其名字上看，就给人很大的迷惑。如今各大厂商都在竞相推出自己的48×光驱，为何樵风科技不升反降，在这个时候力推40速光驱这种看似过时的产品呢？其实樵风科技为求最佳的稳定性及超强的纠错能力，在出厂前将48速锁定为40速，以保证用户在使用时能够快速、完整地读取数据为第一目的。如果各位DIY爱好者们想将其升级为48速，只需将光驱中的一个电阻更换掉即可。这款超影48×40速光驱的模具做工非常精细，仓门与托盘铸成一体，并在托盘中设有小档板，因此即使将光驱立式安装，也可高速、平稳地读取光盘中的资料。光驱内部采用全钢伺服系统，电机、连接线、轴承、螺杆等全部采用进口耐磨器件，不仅运行起来稳定性强、噪音小，而且随着使用时间的增加，性能会更加出众。由于该光驱具有自动降速纠错的功能，因此在纠错方面自然也表现不俗。该产品市场定价为430元人民币。



本刊记者

技嘉GA-SV2000显卡

目前，技嘉科技推出采用S3的新一代Savage2000芯片的图形加速卡GA-SV2000。该款显卡具有单时钟周期产生两个多重纹理贴图、硬件级T&L以及DVD等功能，它采用非对称128-bit处理器，并具有S3独有的变形及照明引擎S3TL，以每秒700M以上的填充速度大幅度提高图形绘制速度，加上全新的AGP 4×的快速写入功能，提供高达350MHz的RAMDC，最高可支持2048×1536真彩图像。其内核与显存时钟频率高达200MHz，并具有8位模板缓冲和32位Z缓冲，兼容DirectX7和OpenGL，完全满足了3D玩家和2D影像绘图创作者对于图像品质与速度的要求。该产品同样采用超高速32MB显存，双散热片设计，加上显卡本身所提供的超频软件，使用者可以轻轻松松更改内核及显存的频率，将GA-SV2000图形加速卡的效能发挥到极致。随卡附赠VCD播放软件及游戏光盘。技嘉GA-SV2000图形加速卡目

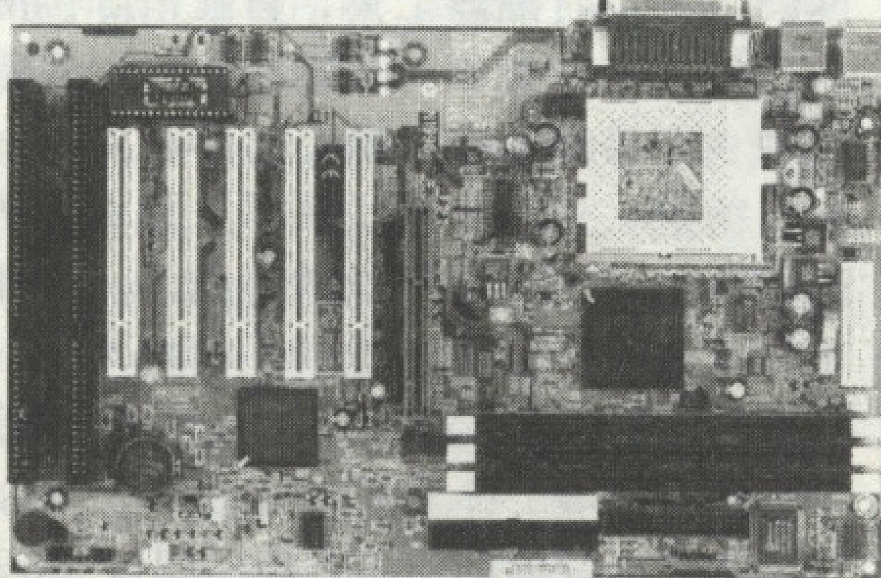


前只有一种型号，但提供NTSC/PAL电视解码器专用数码接口和平板解码器专用数码接口供消费者选购。

……本刊记者

微星BX Pro主板

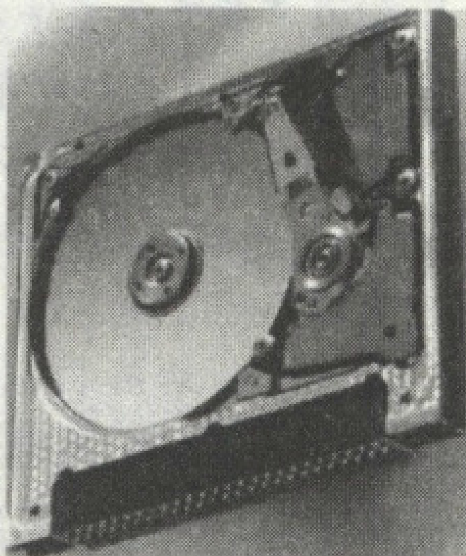
Intel的440BX芯片组已推出两年了，可以说是寿命最长的一款芯片组，而且目前看来仍未有退场的迹象，这当然是因为其性能确有不凡之处，但另一方面也是因为Intel预定的接班人820芯片组不太争气的缘故。目前来看，820由于价高，同时RAMBUS内存的天价更成为其致命弱点，短期内还无法成为主流。所以如果要买Intel芯片组的主板，BX仍是第一选择。Intel已开始将其全线处理器产品的接口转为Socket370，Slot1的PⅢ已难觅踪影，所以之前的Slot1BX主板已不太适合目前市场。根据这种情况，微星特为配合Intel的铜矿（Coppermine）PⅢ处理器而推出了一款Socket370 BX Pro主板，当然它也能很好地支持赛扬处理器，这样一来就省却了用转接卡增加的成本及带来的不稳定因素。BX Pro延续了微星主板在功能方面的特长，它可支持在BIOS中对外频、电压进行免跳线微调，最高可支持155MHz的外频。主板上有4个D-LED灯供硬件故障诊断，提供包括温度、风扇转速、电压等参数在内的完整系统硬件监控功能。这款主板今年4月初在全国范围内上市，零售价约为980元。



……本刊记者

IBM MicroDrive“迷你硬盘”

由伦飞电脑科技公司和IBM共同举办的“伦飞、IBM联合技术发表会”分别在上海和广州两地举行。在本次发表会上，两大公司首次联合向国内用户演绎了移动办公的全新技术。伦飞是一家进入大陆较早的IT厂商，目前已拥有1家生产厂及14家分公司和百家经销商。此后，伦飞将全面代理IBM的“迷你硬盘”在国内市场的推广。此次展示的移动存储设备IBM MicroDrive“迷你硬盘”属于抽取式存储器，继承了磁性记录设备的典型特点，可直接插在笔记本电脑的PC卡插槽上，抽取方便；它采用ATA和PCMCIA的接口技术标准，适用于笔记本电脑及数码相机等移动数字设备。该款硬盘容量惊人，达340MB，而大小仅为0.5cm（厚）×4.28cm（宽）×3.64cm（长），约为名片的1/3大，重量只有16克，充分体现出了“迷你”的特色。会议展示期间，伦飞与IBM的技术专家向来宾介绍了“迷你硬盘”的实际应用。MicroDrive在一般的数码相机上写2MB未压缩的TIF图片只需2秒钟，数码相机一次可拍上千张照片，连续动作也不在话下。它更可用于摄像机、掌上电脑、MP3随身听等移动数字产品领域，并随着科学技术的不断发展，在影音广告、新闻、医学、测量、监控、军事等需要大量资料存储转移的行业得到大量应用。



……本刊记者

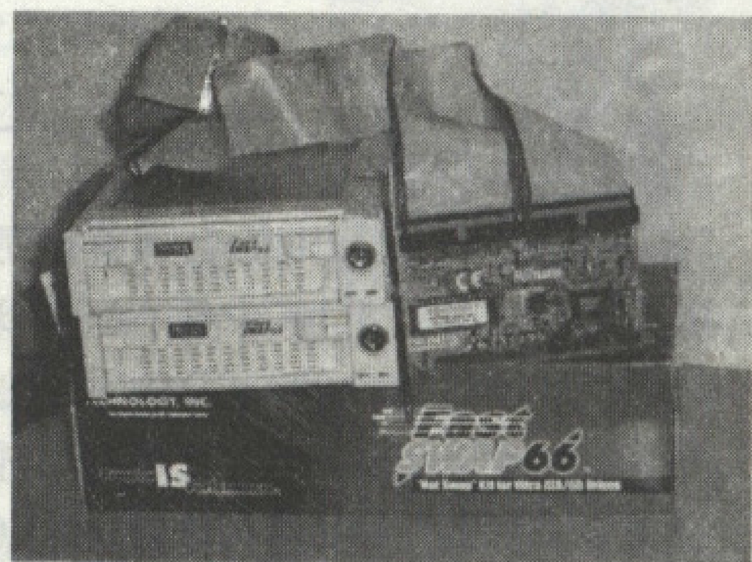
Acer 78C显示器

Acer明基家族“新人”辈出，Acer 78C精细宝贝刚一亮相，便以其开阔的视野、优质的画面，要成为17英寸彩显市场上的又一支生力军。这款显示器采用超高对比映像管，穿透率提高10%，对比度提高20%，使画面呈现出绝佳的色彩；0.25mm的超精细点距，双动态聚焦设计，使画面边缘地带可以和中心一样清晰；超高的带宽，支持1600×1200的分辨率，并使Acer78C在1024×768的分辨率下，画面刷新率仍可达107Hz；AR、AS防反射、防眩涂层消除了大部分反光和静电；通过TCO95认证，证实了Acer在产品安全、节能降耗和环保等方面的高品质。此外值得一提的是，Acer78C拥有数字式OSD菜单调整方式，调整精度高，可调参数多：旋转调节功能消除地磁影响，提供很高的图像稳定性；5组色温选择和3原色独立调节，能配置出任何比例的色彩。

……本刊记者

PROMISE FastTrak66 Pro“热插拔”套件

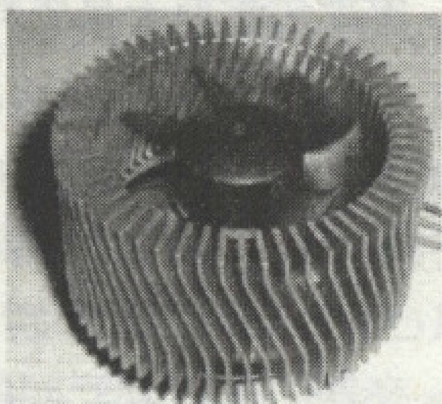
据悉，美国PROMISE公司近期将推出FastTrak66 Pro“热插拔”套件。该套件捆绑了2个FastSWAP66硬盘托架和一个“万能”FastTrak66 RAID卡，可以为用于ATA RAID存储的Ultra ATA/66硬盘提供真正的“热插拔”支持。在RAID1方式下FastSWAP66和FastTrak66 Pro允许用户不关掉PC就能方便地拉出失效的硬盘并插入新硬盘。使用两个FastSWAP66单元和PROMISE FastTrak 66卡（或其它PROMISE RAID产品）可实现基本的双硬盘镜像。对于不要求连续运行和数据冗余的环境，FastSWAP66易于滑入/滑出的设计让你不用打开PC就可以像大容量的软盘一样使用硬盘。FastSWAP66的灵活设计让图形、视频、CAD和其它高端用户所使用的巨大的非启动数据卷以驱动器D、E等盘号出现。当你想在另一台系统上工作时，只需关掉PC，互换FastSWAP66装置内部的硬盘，然后重新启动即



可。不用考虑压缩数据或建立可拆卸的介质即可保持全部图形、视频产品或整套系列文件完整无缺。每个FastSWAP66都有LED用于显示部件电源、硬盘状态和附件状态，一个带钥匙的锁定装置提供额外的保护。

……本刊记者

超级玩家风扇



由于英特尔最新推出的铜矿CPU的散热面积小了很多，因此对于散热条件的要求变得苛刻了许多。北京讯怡近期推出一款被称为“超级玩家”的涡轮风扇，便是专门为0.18微米工艺制成的Coppermine散热用的，当然它也兼容以前的Socket7和PPGA的CPU。“超级玩家风扇”外观很特别，金色的散热鳍片，黑色的镰刀扇叶，似乎更像个玩具。它有60个特殊涡轮式散热鳍片及埋入式的风扇，能快速、有效地降低CPU温度并取得极佳的散热效果。每分钟高达4000转的转速，加之镰刀式的扇叶设计，提供20.83CFM的超大风量。而其底部及散热鳍片本体采用圆形设计，使得风扇的散热面积又增加了许多。高品质的滚珠轴承设计使产品的噪音比仅为26.4dB（A）。此款产品采用进口高级培林制造，因此大幅提升了风扇的使用寿命。“超级玩家风扇”采用了3-PIN可侦测转速之电源接头，并通过风扇底部的钩子将CPU扣住，再用小幅度的旋转将风扇紧紧固定在CPU上，这时风扇底部的散热胶也就牢牢贴在CPU上了。这样的物理固定完全解决了老式风扇扣具重心无法对准内核管芯位置的问题，并使安装和拆卸变得易如反掌。该产品将于近期上市，参考价格150元人民币。

……本刊记者

华硕第四代BX主板——CUBX 370

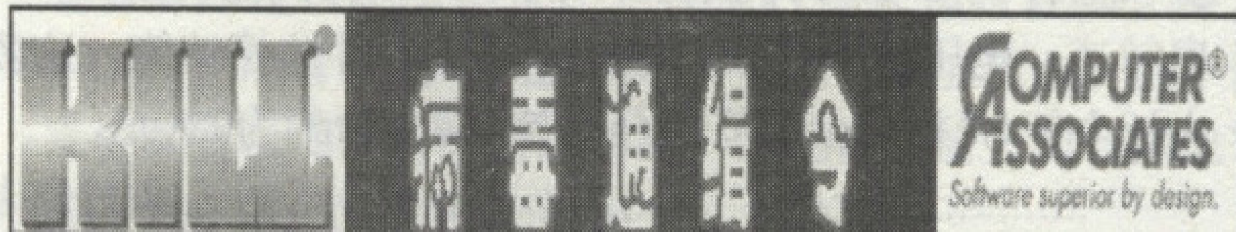
日前，世界最大的电脑主板制造商华硕电脑在台北公布了其最新一代的BX主板----CUBX。华硕CUBX采用技术上非常成熟稳定的440BX芯片组，基于Socket370接口形式，支持全新的铜矿PⅢ处理器及相应的1.6V处理器核心电压标准。华硕CUBX主板内建了PROMISE/CMD ATA66控制器，支持Ultra DMA/66，使得CUBX可同时挂接8个DMA/66 IDE及DMA/33IDE设备（各4个），并可实现RAID磁盘阵列。BX芯片组本身最多支持2个USB接口，如果需要增加USB设备的话，需另外购买USB的HUB。但CUBX主板集成了一枚USB处理芯片，并随主板附赠一组USB扩充模组（3个USB接口），使CUBX可支持高达5个USB接口，在降低用户成本及减少可能会出现的兼容性问题的同时，完全满足了各种新兴外设的连接要求。CUBX主板的驱动光盘中还包含了1394卡的驱动程序。1394传输接口可实现400MB/s的传输速度，已广泛应用于数码相机等PC外设上。CUBX继承了华硕一贯的JumperFree免跳线设置功能，而且加装了DIP开关从而实现了双重跳线设置功能。这款主板可支持800MHz的新型铜矿处理器，外频最高150MHz，倍频从4.0开始以0.5为准递增，最高达8.0。PCI总线频率也可选择不同的分频规范。

……本刊记者

巴比伦网络翻译软件BabyloNet

巴比伦网络翻译软件（BabyloNet）是一种基于因特网的免费实时翻译工具，旨在消除国际语言障碍，促进网站间的全球交流。英语网站可以凭借巴比伦网络翻译软件，轻易地为讲汉语（简体和繁体）、西班牙语、日语、德语、葡萄牙语、法语、意大利语、荷兰语、瑞典语和希伯来语用户提供即时翻译。巴比伦网络翻译软件可极其方便地免费配置到任何网站上，网站管理员只需在www.babylon.com/babylonet网站上进行登记，然后选择一个界面和一个连接图形即可。自1998年8月以来，巴比伦网络翻译软件的使用人数已超过350万，是网上最大的也是增长最迅速的翻译信息数据库。有了巴比伦的支持，网站便可与12种非英语语言使用者进行沟通。包括用户友好工具码在内的巴比伦应用软件不会中断网站的内容或其功能，在网站本身升级或发生变化时也无需给予特殊关注。凡是登记过的网站便可方便地访问翻译信息，而无须下载或与另一个因特网地址进行超级链接。巴比伦能够翻译300多万个英文词汇、略语、专有名词和地名，以及在传统的辞典中很难找到的计算机、医药和法律等行业术语。

……本刊记者



名称：幸运2000病毒

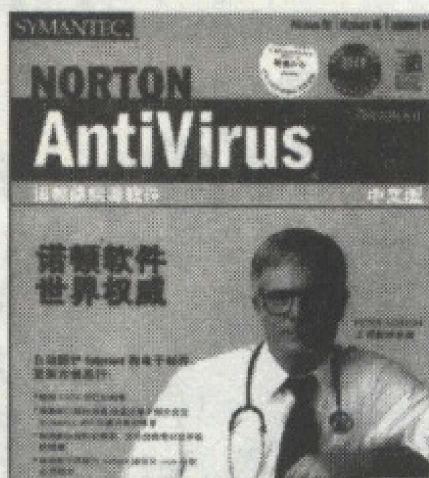
发作：幸运2000病毒能够感染当前目录下的所有文件，感染过程中，病毒体会覆盖原文件的全部内容，但并不改变原文件名。因此，如果一个染毒文件是一个VBS文件（文件扩展名不是.VBS），在扩展名改为VBS之前，染毒文件将不能运行。

现象：此病毒每次运行时有50%的概率将显示如下消息：“This is ou end...”，同时幸运2000病毒会在IE最喜欢的站点（Favorite List）中生成一个指向俄罗斯的Web服务器的快速访问（Shortcut）。一旦快速访问缺省的Internet浏览器启动，将打开快速访问所指向的Web主页。

传播：幸运2000病毒传播范围较广，它能在Windows95/98/2000和Windows NT 4.0系统中传播。

本栏目由冠群金辰公司（KILL系列反病毒软件）协办。

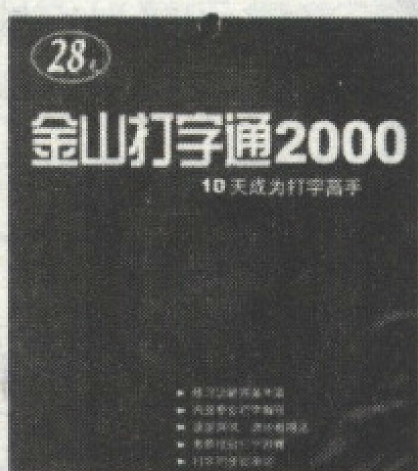
NORTON AntiVirus2000 热卖中



NORTON AntiVirus2000使用了全球最流行和最强大的防病毒技术来保护你的个人计算机。现在，它不仅可以在你遨游Internet时提供超强的病毒防护措施，还能自动扫描电子邮件及其附件。它还可以防范病毒以及恶意的ActiveX控件、Java小型应用程序和其它代码。具有破坏性的电子邮件附件对于人们来说已经司空见惯了。NORTON AntiVirus2000可自动扫描大多数常用电子邮件程序（包括Microsoft Outlook、Eudora和Netscape Mail）收到的附件，保护你的计算机免受来自电子邮件的威胁。NORTON AntiVirus2000可以更好地支持多种压缩文件格式，即使文件深匿于其它压缩文件和文件夹中，也能被检测到并杀除。即使是在以后台“自动防护”模式运行的时候，如果检测到了病毒，NORTON AntiVirus2000也会显示基于Windows的警报信息对话框。警报信息中会对问题及建议的解决方案进行说明，你只需单击即可修复文件。“修复向导”仍会帮助你杀除在手动扫描或调度扫描期间发现的病毒。

零售价：199元

金山打字通2000 热卖中

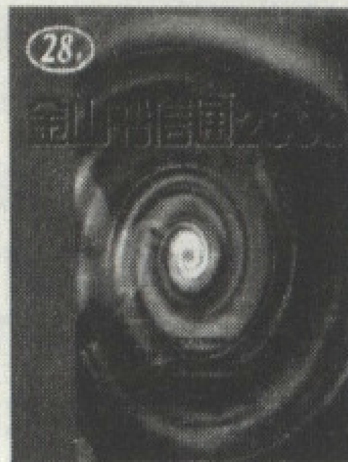


金山打字通2000内置专业打字教程和科学练习方法，有了它的帮助，迅速精通电脑打字不再是一种奢望。其特点有：1.练习功能完备丰富。提供多层次的中英文打字练习，有单词练习、文章练习、听打练习，更有系统的五笔输入训练。2.专业的打字教程。从扎根基的正确坐姿、基本指法讲起，借助模拟键盘的及时纠错功能，使你迅速提高，直到精通英文打字、拼音输入、五笔录入。3.速度测试，进步看得见。随时测量你的打字速度，并以打字速度曲线图的形式加以保存。4.多款精致打字游戏。警察抓小偷、吃苹果、打地鼠、青蛙过河，让你手不释“键”，乐此不疲。5.打字同步背单词。内置1至4级词库，一边打字，一边背单词，充分利用时间。

零售价：28元

金山书信通2000 热卖中

金山书信通2000提供数百种中英文对照书信模板，支持直接修改、任意剪贴，可以直接以邮件传真形式发出信件。软件内置公务信函，涵盖行政事务、信息传播、公关礼仪、经济文书、涉外商务、司法诉讼等诸多领域；商业信函涉及人力资源管理、商业关系、询价、订货、报价、付款、装运、索赔等方方面面；社交礼仪书信包含给亲朋好友的祝福，给家人的问候以及社交场合的礼尚往来，各种书信形式应有尽有；出国留学部分可以帮助你撰写留学申请、奖学金申请，为个人简历、推荐信等相关信函提供规范格式。软件附赠全国邮政编码大全、分类网址资源和便捷通讯录。



零售价：28元

圣剑大陆 热卖中

该游戏是由昱泉国际开发，第三波发行的3D战略RPG游戏。它可提供给你全视野的操控性，战斗画面将不再有视觉上的死角，真正完全3D，整体场景能作360度无限旋转。其特色如下：1.360度回转、扩大、缩小变化场景，独创战略RPG新玩法；2.细致3D Polygon登场人物，动作拟真自然；3.媲美《最终幻想》、《光明与黑暗》的震撼性视觉演出；4.便利、体贴的操作界面，3分钟上手搞定；5.设有分支、隐藏关卡，玩法绝不单调；6.数十种特殊绝技魔法，挑战战略RPG的最高极限。系统要求：Pentium200以上机种、Win95/98操作系统、8倍速以上光驱。



零售价：38元（2CD）

帝都魔域传 热卖中



游戏的故事发生在一个名为“迦蓝大陆”的地方。帝国纪元856年，也就是“帝都崩坏事件”发生后的第70年的一天夜里，帝国魔法术士团团长黑泽尔在无意间发现了导致“帝都崩坏事件”的关键物——“魔核·金刚杵”。随后，王子凌铠和黑泽尔为了追查当年“帝都崩坏事件”的真相而离开帝都，故事的一切由此展开……该游戏也是由昱泉国际开发，第三波发行的3D RPG游戏。特色有：1.250组盛况空前、立体逼真的3D游戏场景；2.100多段引人入胜的剧情发展动画；3.一鼠到底的便利游戏操作方式；4.独创的武器改造、道具买卖系统；5.可切换数种模式的3D实时战斗系统和最新最炫的魔法特效演出。

零售价：38元（2CD）





数字化陷阱

北京 hacksay

网络是一个崭新的时空社会，但它并不是一块净土，它只是现实的变形复制，社会中的方方面面都被摄到这新兴的领土上。不管是优雅的还是丑陋的，统统披上了“bit”的外衣。在这个概念性的时空中每个人都有着自己的一份领土、一份尊严、一份人格，关键是你能否找到一个适合自己的位置。

中国的网络人口接近千万，互联网用户渐渐从少数网虫演化到普通百姓，从最初的纯技术领域蔓延到日常的商务工作。同现实社会一样网络也存在着欺诈，它有着网络特有的施骗方术。所有的欺骗都是基于一种信任，这种欺诈首先要取得一定程度的信任，无论是用户的信任还是搜索引擎的信任，之后才会对用户或其他更多的使用者造成伤害。而有的欺诈行为则不需要这一过程也能够对用户造成侵害，这种行为或许该被称为“攻击”，这种攻击行为实际上利用的是机器与机器或程序与程序之间的信任关系。但信任并非网络欺诈的根源，也不应将欺诈行为的存在归咎于网络本身。认清各种欺诈行为将有助于网络社会的健康发展。

1、连环E-mail泛滥

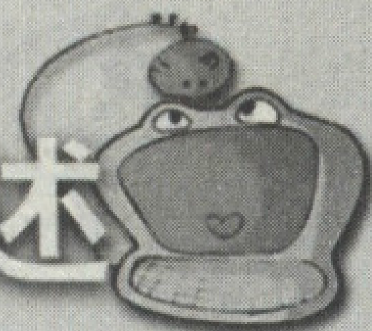
E-mail作为网络上最方便快捷的信息传播方式已经深入网络生活，于是乎几年前纷繁不止的连环信件被电子化，出现了连环E-mail。由于E-mail免去了邮资，发信人只用向信件服务器发送一封指定信件，在信件后加注抄送地址即可将同样的一封信件发往所有知道的信箱地址。发信人要是希望收信人无法知道发信地址还可以借用126等转信服务器来达到“灭迹”的目的。于是这类叫人头疼的信件骚扰事件频频发生。这种信件的内容无非就是要求收信人将信件复制再度分发给到其他信箱，造成垃圾信件的泛滥。

与普通的连环信不同，E-mail连环信的内容往往涉及计算机或投资信息。它一经发出马上会在网络上迅速泛滥，往往造成一发而不可收的地步。除了造成社会危害外，由于这种垃圾信件激增还会引发网络服务器的“塞车”。大致是告知一种电子信件病毒正在蔓延，要提起防范并告知给你所知道的邮件信箱。很明显这很有可能是一则连环性提示性信件，这则提示性信件还是利用大家出于友善的目的在网上大幅被复制，以至于一位并不上网的朋友听别人说后提醒我注意。最终还是造成错误或不准确信息的广泛误传。1993年在计算机普及率更高的美国加州也曾经出现过同样的信件，当时的传播速度堪称前所未有，只两天的时间就令南加州的计算机用户望风而逃，连警察都对这条消息深信不疑，竟开着警车提醒住户注意，从而严重地影响了人们的正常生活。这样的例子非常多，它们都是利用了收信人善意的提醒来达到传播的目的，信件内容不只是提醒病毒，更涉及到宗教、反动观点，给网络中使用最频繁的信件服务带来了前所未有的恶性冲击。

2、网络广告服务商的欺骗

每一个自费上网的用户最关心的可能是如何运用网络赚到钱，以应付接入商和电信部门的高额收费，由此网上赚钱骤然成为每一位个人网站站长额外收入的首选来源，加之各地方电信频频发放免费主页空间，使得运用主页赚钱成为网上的热点话题，但并不是每个个人网站都能与ISP达成代理协议，于是网络广告中间商出现了。

具体操作过程一般是站长要先到网络广告中介公司的主页上填写申请，稍待时日你会收到一封告知申请成功的电子邮件，然后将其提供的代码加入到主页中，这样你的主页上就会出现其广告的图片。当访问者进入你的主页看到图片或点击后，中介公司就会按



照一定的比率和标准为你记录报酬，当钱累积到一定的数额时会汇到你指定的账户。听起来是个睡觉时也可以赚钱的好买卖，殊不知这类广告中介商中不乏骗子。

在国内名声较臭的恐怕要属“网际震荡”了（http://www.cyberthrill.com），此乃一家美国广告中介商，它主要为国外的赌场做广告。有一位个人主页版主刚刚开设了自己的网站，向该公司申请广告合作后非常快就收到回复和代码，将代码加入成功后的最初一段时间访问量不是很多，但在广告中介商的网站上还是正确地记录下了浏览和点击次数并累加计入了获得的合法收入。一转眼3个月过去了，网站的访问量步步升高，广告收入渐渐接近首次汇款标准。就在此时该公司发来了一封电子邮件，称网站上的广告有作弊行为，浏览图片及点击行为系站长自己所为，没有起到广告的宣传作用故此取消应支付的报酬并停止广告合作，最终的结果是白白为其作了近一个季度的广告。

近来国内也出现了一家网上广告服务商——好耶（allyes），许多申请广告链接的朋友冲着其是国内公司才斗胆加入，可谁知又有网友收到了好耶的来信称“我们的机器人跟踪程序发现您的广告点击都出自您自己之手，很抱歉，我们不能支付给您广告费，同时中止与您的合作。”这封信简直就是“网际振荡”的电子邮件的汉化版，而且该站点还在1999年11月底公布了最新的计费标准，计费率大大下调，令众多网友万分失望。

3、搜索引擎的误导

一提到搜索引擎相信就算没有上过网的朋友也听说过，随着yahoo带动的滚滚大潮，1999年国内网络上最热的就是搜索引擎了。“广州网易”、“常春藤”、“sohoo”、“搜索客”等等遥相辉映，构成了中国网络地址簿的框架，可这些先行者却受着一种针对搜索引擎的欺骗，这种欺骗产生的根源在于主页编写者可以通过程序来向搜索引擎提交对页面归档产生影响的注释。

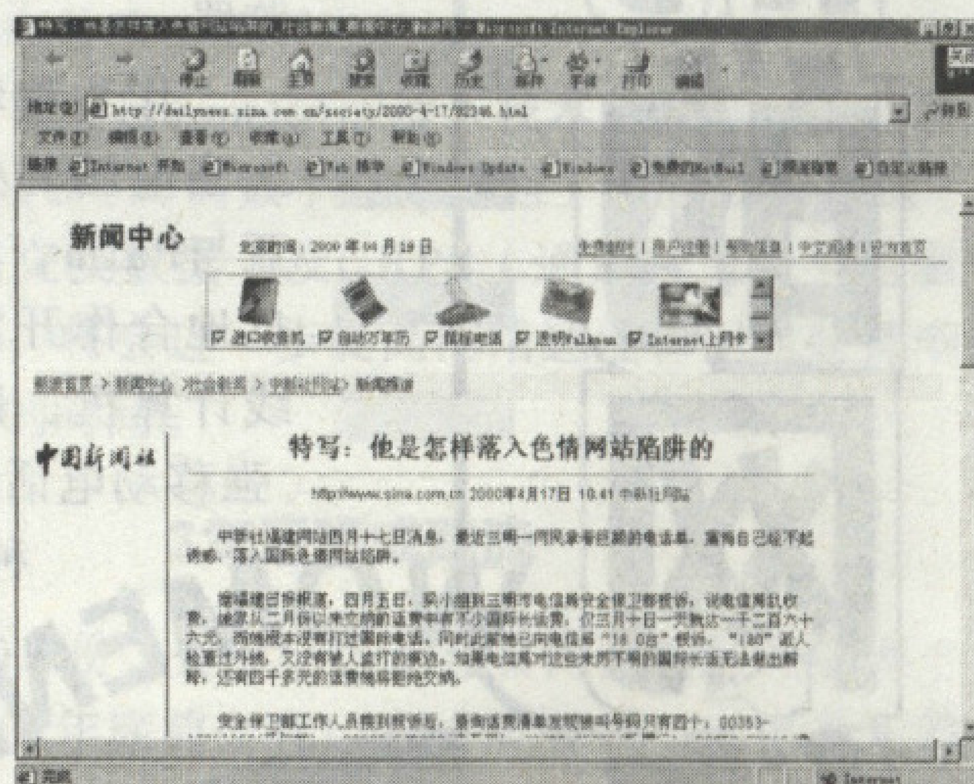
那么这种误导是如何产生的呢？

根据搜索引擎编制规则，每个方向性搜索是根据某一个关键词汇来提示搜索服务器的，而用户搜索的关键词在页面上出现得越多，此站点就这个词在搜索结果中就越靠前。举个例子，当一个人想借助搜索引擎以“历史”为关键词查找一些历史事件，但他找到的却是毫不相干的一家大公司的主页，之所以搜索引擎会将用户引向这家公司的主页就是因为主页中包含了很多“关于公司的历史”这样的句子。按照搜索规则“历史”这个词出现最多的主页被首先显示给用户，别以为这只是给用户带来的使用上的麻烦，而实际上是利用了搜索引擎的规则将访问者引入了该站点。要知道网络上评价一个站点的好坏最直白的数据就是访问者的数量，根据这个访问人数该站点可以向厂商谈广告收入，要挟免费空间，而此时被误导进入者无形中带给了施骗者巨大的财富。

以上提及的只是网络骗术的一小部分，就像现实社会的骗术花样层出不穷一样，网络中骗术的种类也会越来越多！网络带给人们的不再只是方便和收益，也可能有痛苦和损失，大家在利用网络这一工具时一定要注意呀！如果说以上的种种上当你是“无辜”，那么下面这位可有点自作受了。

就在本文截稿之时，小编我在新浪新闻中看到这样一条消息：“特写：他是怎么落入色情网站陷阱的”。

下面是新浪的评论，和小编我可谓是“与我心有戚戚焉！”“据专家分析，这属国际网络骗子利用技术手段所为。他们在网站上设下圈套，网民访问到一些色情或游戏网站时，应对方要求将自己的个人资料传送到对方的服务器，或者让网民点击下载由他们故意设置的一些游戏软件，在下载或运行过程中，其中包含的恶意软件便会自行启动，关闭用户Modem的声音，切断现有的本地连接，然后拨国际长途号码重新连上，变成用户通过国际长话上网，从而造成国际话费的流失。这些恶意网站在骗取话费的同时，还可以窃取用户计算机里的信息。



专家提示网民：一是不要浏览不健康的网站；二是不要下载不健康的软件或在不熟悉的网站上下载软件；三是到电信局办理电话密码锁，在上网前锁住国际长途功能。”

各位网友朋友们，一定要引以戒，好自为之，上苍保佑上网的人们！

我们的网络 WOMENDEWANGLUO
——无线互联现实吗

北京 尚进

有人说1998年是第一代网络在中国登陆，其典型的网站类型是新闻站点。而1999年则是电子商务大战，也被很多人称为中国的第二代互联网.但是随着两者的发展，现在已经很难再找到新的焦点，于是无线互联被封为2000年的网络发展方向，也被有些人称为第三代互联网。

国外无线互联网状况

目前，微软正在开发移动浏览器。这种浏览器是微软IE的移动电话版，建立在无线应用协议（WAP）之上。用户可以通过移动电话小小的屏幕，接收来自因特网的信息。但在开发移动电话浏览器方面的行动上，依然有人比微软捷足先登，那就是Phone.com。作为此方面的先锋，Phone.com不仅与摩托罗拉、诺基亚以及爱立信联合开发了WAP，而且还计划为全世界20多个知名的移动电话品牌提供无线UP浏览器。

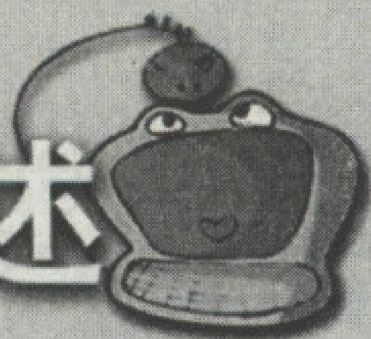
作为移动电话和掌上型电脑的先锋，诺基亚与Palm，正在悄无声息地合作开发笔输入无线计算机，以进一步加强移动电话的功能。这种设备利用掌上型电脑中常见的触控式屏幕，而不是通常所用的键盘。另外，这种计算机还计划使用Palm操作系统的超级版。众所周知，在掌上型电脑市场中，Palm操作系统似乎比Windows CE更获好评。由于移动电话的持有率不断上升，一些电子商务业者也加入到了无线的行列，正在开始研制文字型界面内容以供屏幕受限的移动电话使用。如Amazon.com，已经开发出新功能，可以通过Sprint PCS的无线电话在其网站上进行购物。另外，其他的大型在线公司，也将在2000年进行类似活动，尤其是一些时间敏感性服务。例如，Delta航空公司，目前正在测试其通过移动电话查询航班信息的功能。据估计，在2025年到2050年之间，航空公司将正式启动无线服务。届时，可以核对航班时刻表、座次、准确的到达时间以及起飞时间，等等。

根据Forrester的调查，目前无线电子商务最完善的地区是欧洲。大约有1.2亿欧洲人持有移动电话，每月交换无线文字信息在20亿比特以上。而且，Forrester预计，到2003年，欧洲将有2.19亿人持有移动电话，占欧洲总人口的1/3。而且，在Forrester访谈的50名电子商务总裁中，90%表示计划升级网站，以便于无线访问。欧洲是否可以藉此在电子商务方面赶超美国，有关分析人士都认为很有潜力。

当然，如今的蜂窝式网络，对于便携式计算机依然相当不友好。由于有效数据速度大约只能达到14.4Kbps，利用传统的浏览器在蜂窝式网络上冲浪也不是很具有吸引力。但是，便携式电话公司目前正在积极开发第三代移动电话服务，他们将此命名为IMT-2000。简而言之，IMT-2000可以随时随地、以任何方式进行无线通信。当然，IMT-2000服务还需要一年的开发时间。一旦开发顺利完成，将提供115Kbps可靠的数据通信速率，将较好地解决使用通用的浏览器，如IE或Netscape浏览无线网络的问题。

中国无线互联状况

目前中国的无线互联网状况并没有想象中的乐观，虽然有众多国际级手机厂商助阵，但很明显其目的是占领市场，而真正对于市场和服务的培育却并没有什么贡献。在内容方面有华人开办的美通公司在作中文的接入，而且很多寻呼台也希望加入进来，由



此来满足信息方面的问题。但是目前能够开通WAP接入服务的电信服务商处在试探阶段，所以形成目前中国无线互联雷声大雨点小的状况。

展望与思考

手机上网无疑是如今的一项热门技术。但与传统的台式机相比，手机将受到诸如CPU、内存和电池寿命的限制，而且现有无线网络与有线网络相比一般具有低带宽、高延迟且稳定性差等特点，这给手机上网带来了许多技术难题。为了解决手机上网的特殊需要，以诺基亚、摩托罗拉、爱立信等公司牵头成立的WAP论坛（WAP Forum）开发了无线接入协议（WAP–Wireless Access Protocol），又称第三代移动电话标准。WAP是一个真正开放的标准，它利用和扩展了现有的Internet技术，能使开发者创建各种适合无线用户的特殊需求的应用；手机制造商可以以最低的成本改进他们的产品；无线服务提供商可以提供新的服务，而用户将是这种技术最终的受益者。不可否认，利用手机上网，能给我们带来莫大的好处：上网可以不受时间、地点的限制，无论何时何地都可以进入Internet，接收电子邮件、浏览或者下载Web页面，查询工作中所需的电子数据，访问所在公司的Internet网页，及时进行电子商务交易等。同时，WAP和Bluetooth技术的应用，使手机上网通过了验证。

从以上分析我们可以看出，手机上网的前景是非常广阔的。但如果从目前手机接入方式、资费状况、接入速度等现实因素来考虑一下，却发现近二三年尚难以形成手机上网热潮。

硬件太少，用户难接受

目前，手机上网接入方式主要有4种：红外线接入、传输线接入、PC卡接入及WAP（无线应用协议）手机直接无线接入。采用前3种方式接入Internet，均是利用手机内置的调制解调器，通过数据传输线、红外线等方式将手机同笔记本电脑连接起来，从而实现拨号上网、移动办公。从严格的意义上来讲，前三种尚不能称为手机上网，只能算借用手机上网而已。只有像最新推出的支持WAP技术的手机，如诺基亚的7110、摩托罗拉的“太极”以及爱立信公司的MC218手机，毋需笔记本电脑（或台式电脑），直接在手机屏幕上接收Internet信息、发送电子邮件等，才算是手机上网。

无论你采用哪种方式接入Internet，都必须到当地的电信局开通数据业务功能。红外线、传输线、PC卡3种接入方式，都还需要通过配置价格不菲的数据套件等硬件设备，加上特定型号的手机才能接入Internet，硬件投入就不是一般用户所能承受的。而带WAP技术的手机上网业务，尽管网络公司和手机生产厂家都在厉兵秣马地做着各种准备，但我国至今尚未开通此项业务。即使开通了，要想用手机上网，也必须换带WAP技术的手机，这种手机价格一时半会降不下来。

资费太高，用户难承受

手机上网业务开通费为200元，每月月租费一般为40元，上网费用按实际发生话费和上网信息费收取。假如一个月用手机上网30个小时，那么每月缴费为：40元（租费）+60元（信息费30×2）+话费900（30×60×0.5）=1000元，还有手机购置及电池等其他相关费用，估计国内不会有多少人能承受得了。

速度太慢，用户难忍受

目前手机上网的3种接入方式，都是数据承载业务中的一种，这种功能的业务为透明的异步通信支持9600bps的传输速率，也就是说，用手机上网目前只能达到9600bps。当我们用56K的Modem上网时，还须忍受蚂蚁搬家及堵车般的痛苦，再用低于9600bps的手机去上网，其痛苦程度更可想而知。

当然，随着Internet移动接入技术的发展，一些新的技术如CDPD（蜂窝数字分组数据）、HSCSD（多时隙高速电路交换数据）及GRPS（通用包无线分组服务）的应用，将会进一步提高网络速度，但这些都毕竟需要一定的时间。

3年后将成潮流

去年10月份，爱立信公司在日内瓦国际电信展上预测，到2004年底前会有1.2亿个WAP移动通讯系统的用户，并且有4亿人会使用手机上网的服务，相当于每10名Internet用户中就有4人用手机上网。根据该公司的最新预测，WAP移动电话系统在2004年初时就将有1亿用户，在2004年底时将超过1．2亿用户，比原来预计2004年底时的5000万足足上升了一倍半左右。爱立信之所以会有此项新的预测，是因为看到众多网络经营者（电信公司）对无线宽频科技都表现出了强烈的兴趣，而且WAP标准已经凌驾于各种数字移动通讯之上，不再有门户之见。但是能否很好的与中国市场接轨则是未知。

相信无线互联在中国的发展潜力还是非常巨大的，回过头来看看呼机、手机、计算机走过来的路，相信一定能够为无线互联提够很好的借鉴。

前言

面对着时下市面上林林总总的各类软件产品，不知大家如何选择。软件这种商品具有不同于传统商品的特性，它的好坏优劣单从包装上是看不出来的，而需要经过长期的使用实践。同时软件的专业性比较强，离普通大众的距离也比较远，这就给了一些人通过大规模的宣传以劣质产品冲击市场的机会，导致国内软件市场上的产品良莠不齐，再加上盗版的泛滥猖獗，市场不够规范，使一般用户很难挑选到满意的产品。根据这种情况，晶合实验室决定在新的千年里进一步加强自己对于市场的关注程度，定期不定期地对市场上的相关产品推出自己的综合评测报告，褒奖宣传那些真正优秀的产品，而对于企图“浑水摸鱼”的伪劣产品则要给予毫不留情的揭露和打击，从而也为逐步提高国内大众的电脑应用水平，使大家能够真正做到“明明白白消费”做出自己的努力。好了，下面请看晶合实验室2000年第01号评测报告——

学习的革命

——4款英语背单词软件之评测报告

晶合实验室

英语词汇量的增加绝非一蹴而就，但若采用系统学习的方法，依旧可以缩短增加词汇量所需的时间。曾记得在校园手捧刘毅编著的单词3000、5000、10000在树下苦读，当时认为此乃增加词汇量的最佳方法，谁知短短几年过去，随着计算机的发展，又一个新兴事物成为学习英语单词的最佳途径——那就是现在风靡于世的多媒体教学。

国内最早面世的学习英语单词的软件是《英文单词神记》，是1996年由陈仕朝个人开发制作的，当时在连邦所售软件产品中非常受欢迎。接着跟进的是由蒲公英公司开发制作，给大家留下深刻印象的《轻轻松松背单词》。1997年又有北京贝斯通公司的《单词直通车》和希望公司的《单词特快》加入到此行列当中，令用计算机背英语单词在国内彻底打开了局面。经过4年的发展，市面上已有许多相关学习软件如《英语单词闪电记忆》等，但不少软件在内容与技术上都趋于落后，因此慢慢淡出江湖。而新涌现出来的一批优秀软件不论从内容、质量及趣味性上都有长足的进步，进一步拓展了该领域的发展空间。英语学习的重要性是不言而喻的，而个人所掌握的词汇量更是至关重要，此次我们收集到市面上较受欢迎的4款英语背单词软件，从不同的侧面对它们进行了详细评测，希望能够对大家的选用有所帮助。

大众软件 评测报告 2000年第01号 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE

一、开心单词

1999年3月由思伟得电脑软件工作室开发制作，北京翰林汇软件产业有限公司出品。产品包括1张光盘、1本使用说明书，并随盘赠送1个袖珍单词本和1支精美话筒。

硬件要求：486DX100及以上微机；16MB以上内存；4倍速及以上光驱；16bit声卡；Microsoft兼容鼠标。

软件要求：Win3.x、Win95/98，运行于256色以上显示模式。

软件安装需占硬盘空间30MB，但需依靠光盘运行。学习中小学英语及许国璋、新概念英语单词时以册为单位，非常便于学生用户，提供大学英语4级、6级、TOEFL等词汇，还包含全国职称英语等级考试大纲词汇。软件设计了一位老师的造型，一些智能通过老师表现出来，例如在你制定学习计划时，会提醒你是否合理；上课时，老师会告诉你应该复习以前学过的单词，并提示跟读、拼写、别忘记做作业；自动安排阶



段测验，随机采用7种测验模式，从听、写、译3个方面做测验。软件遵循“循序渐进”的学习原则，采用模拟课堂的形式，按普遍的上课、自习、作业、复习、考试的学习习惯设计，加以卡片、词典、知识、阅读等辅助工具。软件除4种学习模式（标准模式、浏览模式、跟读模式和拼写模式）之外，还可通过寓教于乐的游戏方式（即时战斗类的“狮王”和战棋类的“单词大富翁”）对单词进行进一步地巩固和考核。不过虽然创意很好，但《狮王》的操作有些问题且不易过关，这样就失去了游戏的意义。

总体来说软件界面美观大方，学习时伴以优美的音乐，对单词记忆颇有好处。但单词发音时会打断音乐，当然这个技术问题还不能称其为不足之处，如果以现在的技术开发就肯定不是这个样子了。该软件的最大特色是既能自己定计划学习，又有老师随时督促指导，其智能化贯穿始终。但对于学生而言，业余时间还要面对老师，且不厌其烦紧盯你的学习，如同课堂一样，不知是否会引起逆反心理。

评测组织方法说明

测试范围

随着时间的迁移，计算机技术在不断地突飞猛进，前几年的软件产品在一些方面肯定要落后于新产品，如果放在一起进行评测显然是不公平的。因此虽然我们搜集了多款英语单词学习软件，但对于现在已基本过时趋于淘汰的软件产品，我们不再进行测评，而是选择了1999年以后出品的，在市面上较受欢迎的4款产品进行测评。

测试系统

综合各款产品对于硬件及软件系统的要求，考虑到目前的流行配置，我们选择了Windows98作为此次测试的操作系统平台。测试所用的硬件配置为P166MMX、64MB内存、13.1GB硬盘、S3 ViRGE GX2显卡、SoundBlaster 16声卡、NEC40倍速光驱、飞利浦105A显示器、麦克风一支。对于每款软件对于系统的具体要求，我们会在内文中详细注明。

测试方法

测试时显示器设置为1024×768、16位色，让Windows98管理虚拟内存，启动时不加载任何外部程序。测试项目分为界面、人性化设计、词汇量、配音、背景音乐、密码管理、用户学习信息数据备份、操作性能以及软件安装、卸载、占用硬盘空间、系统资源占用等等。附表中各项评比结果分为A、B、C、D四个等级，其中A为最佳，D为最差。

开天辟地背单词

想必大家都知道《开天辟地》这款软件，而《开天辟地背单词》也是由北京金洪恩电脑有限公司制作出品的。产品包括1张光盘、1本使用说明书（内含340页的高频词汇无敌速记手册），光盘附带一个运指如飞打字软件（共享）。

硬件要求：486DX66及以上微机；8MB以上内存；4倍速及以上光驱；16bit及以上声卡，兼容SoundBlaster；Microsoft兼容鼠标。

软件要求：中文Win3.x、中文Win9X或相应英文版加挂中文平台；运行于256色以上显示模式。

《开天辟地背单词》于1999年5月出品，软件有简洁安装（20MB）与完全安装（90MB）2种方式，不



过即使完全安装，单词学习依然不能脱离光盘，不然的话无外教发音。学习英语单词时以Lesson（课）为单位，更加便于学生用户。提供大学英语4级、6级、TOEFL等词汇，还包含计算机、商务、外贸和医用等专业英语。软件提供3种学习方法：自由天地、计划学习、无敌速记。其中自由天地又分为单词学习、强迫浏览、词义回想、打字练习等。每一项都以一种全新的方式进行单词学习。用户可以根据需要，针对自己薄弱的部分有选择地练习。软件由美籍外教配音且提供男/女声选择，支持录音并可与标准波形进行对比，校准自己的发音。软件还有3种不同风格的游戏（激烈而有趣的打擂游戏、填词拼图游戏和国外传统的拼词吊小猪）帮助你复习学过的单词，加深记忆。软件有一点不足，虽然提供了背景音乐，但在学习时没有体现。

该软件的最大特色是软件的人性化处理，处处为

用户着想，不仅界面美观实用，且在学习过程中给用户一定的自主权，方便用户在学习过程中进行相应的调节设置。如单词学习时以Lesson（课）为单位；在简单模式中，你可以更换背景插图，在新鲜的环境下伴随着轻松优美的音乐，放松心情进行学习；提供用户学习信息数据备份，如果用户在学习数月之后重装机器，就不用为自己的心血而发愁了。

飞跃英语Ⅱ

《我爱背单词》由东方红软件工作室于1996年4月开始推出，有多个版本。它曾经被联想、惠普等计算机厂商选为随机软件。1996年7月开始与北京新东方学校合作推出专门针对TOEFL、GRE、GMAT的版本，历经2.0、2.1、3.0以及光盘版的4.0和《飞跃》组件中的《我爱背单词98》，直到《我爱背单词2000》。《我爱背单词2000》在原有基础上作了大量改进，新增近义词、反义词、英文解释等多项内容。产品包括1张光盘、1本使用说明书，内含3个软件：《我爱背单词2000》、在线式双向词典《东方词圣》和《英文名著百部速读》。

硬件要求：586以上微机；16MB以上内存。

软件要求：中文Win3.x、中文Win9X或相应的英文版加挂中文平台。

《我爱背单词2000》于2000年1月推出。软件安装需45MB硬盘空间，还有一种完全安装方法——由于软件采用高效压缩算法将原本2CD的内容压缩到280多兆，因此用户可将声音数据拷贝至硬盘，软件即可脱离光盘运行了。学习中小学英语及许国璋、新概念英语单词时以册为单位，便于学生用户学习。提供大学英语4级、6级等词汇，还提供了词根记忆法、分类记忆法、按使用频率分级和新东方精选词汇等几种独有的词汇分类方法。软件采用灵活的单词分级筛选功



能：每个单词都有一个"陌生程度"值，范围从0到5，相当于给单词做记号。系统能将任一陌生程度范围内的单词筛选出来集中复习，从而避免已熟悉词的干扰。

《我爱背单词2000》与《东方词圣》有机结合：同时打开《东方词圣》，用鼠标取词功能看单词的详尽解释，且鼠标移到单词的解释上，能弹出该解释对应的一些英文单词，等于可以看到单词的近义词。软件还提供了"星球大战"、"无处藏身"和"飞碟猎手"3个单词游戏。此软件有一点令人遗憾：就是学习时没有动听的背景音乐，情绪易烦燥。不过瑕不掩瑜，软件具有许多鲜明特色，如单词不仅有相关的近义词、反义词和词根，还有英文解释，中学生可能还不了解其重要性，这可是该软件的独有特点，对英语学习帮助极大；用户在学习时可以打乱单词出现顺序，从而避免了上下文对记忆单词的影响；程序在窗口中运行，便于用户进行其它操作。

《飞跃英语Ⅱ》是唯一实现了背单词软件、在线式词典软件以及阅读软件相结合的产品，用户可以安装《英文名著百部速读》，利用《东方词圣》鼠标取词的功能及时将遇到的生词记录下来以备学习。

金山单词通2000

金山公司的大名如雷灌耳，他们始终高举民族软



件的旗帜，国内软件业深受其影响。"精品战略"一直是该公司长远发展的战略思想，所出软件基本上都是同类产品中的佼佼者。《金山单词通2000》是金山公司词霸系列产品之一，软件运用8种学习方法，立体攻坚，为用户迅速提高词汇量尽心尽力。产品包括1张光盘、1本使用说明书，光盘内附《剑侠情缘Ⅱ》Demo3.0版。

硬件要求：Pentium133MHz以上微机，16MB以上内存，倍速光驱及声卡。

软件要求：Win95/98/2000或西文Windows＋中文

编辑选择

经过综合品评，根据软件针对性、我国计算机普及状况、用户群需求以及软件性价比等方面的情况，不同层次的用户所选择的软件应该会有所不同，我们为不同的用户群所选择的产品如下：

小学生：《开心单词》

中学生：《开心单词》、《开天辟地背单词》

大学生及出国留学人员：《我爱背单词2000》、《金山单词通2000》

通过对各个软件的试用，我们发现所有软件在安装、卸载和使用方面都没有问题。软件界面及人性化设计都有所体现，用户极易上手，可以说它们都是很优秀的软件产品。从评测的整体情况来看，每款软件都各有千秋，具有自己独特的优点，综合来看，出品日期越近，软件的技术含量越高。评测结束之后我们想，如果有一款软件能够将它们的优点都集中于一身，那么这款软件一定可以“笑傲江湖”了。据闻蒲公英公司开发制作的《轻轻松松背单词Ⅱ》即将面市，内含多种新颖实用的学习方法，其中一大特点令我们心动不已——17000余条例句全部由美籍教师朗读。它的性能到底如何，就让我们拭目以待吧。

大众软件 编辑选择 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE

平台；800×600 16位色以上显示模式。

《金山单词通2000》于2000年4月上市。软件分典型安装（40MB）、定制安装与完全安装（314MB）3种方式，选择完全安装该软件即可完全脱离光盘使用。词汇学习内容以小学、初中、高中、大学英语4级、6级、TOEFL等划分，未提供许国璋、新概念英语。该软件有2种学习方式：计划学习与自由学习。计划学习中，通过每次学前强制的预备测验，使用户带着问题进入学习内容，加深记忆效果，提高学习效率。软件采用类似Internet浏览器的学习/复习方式：按照浏览器惯例以不同颜色区分学过和未学词汇及标记词汇难度，并可以超级链接各种情况下的相关词汇，随意跳转访问。这样的设计使用户能较快地适应和熟悉软件，并充分体现网络化全方位学习法。

软件能够动态生成学习计划，自动跟踪用户进度，用户只需根据实际情况和要求简单设定选项，即可按自己的意愿轻松学习。软件界面布置简洁有序，学习方式多种多样，提供“终极标靶”、“拼图”和“纵横字谜”3种益智游戏，让大家尽兴之余掌握英语词汇。

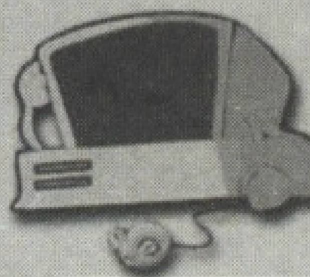
软件还提供模拟机考：进入《金山单词通2000》程序组，点击“模拟机考训练”可进入机考适应环境，该功能给将要参加GMAT、GRE、TOEFL机考的用户提供了考前适应环境。不过金无足赤，欣喜之余，我们发现程序存在一个小BUG——从浏览方式转到详细方式学习单词时，从字母N开始，后面的页面无法浏览，也不支持向后翻页。不过你只要不固执这样做，直接进入详细方式就没有问题了。

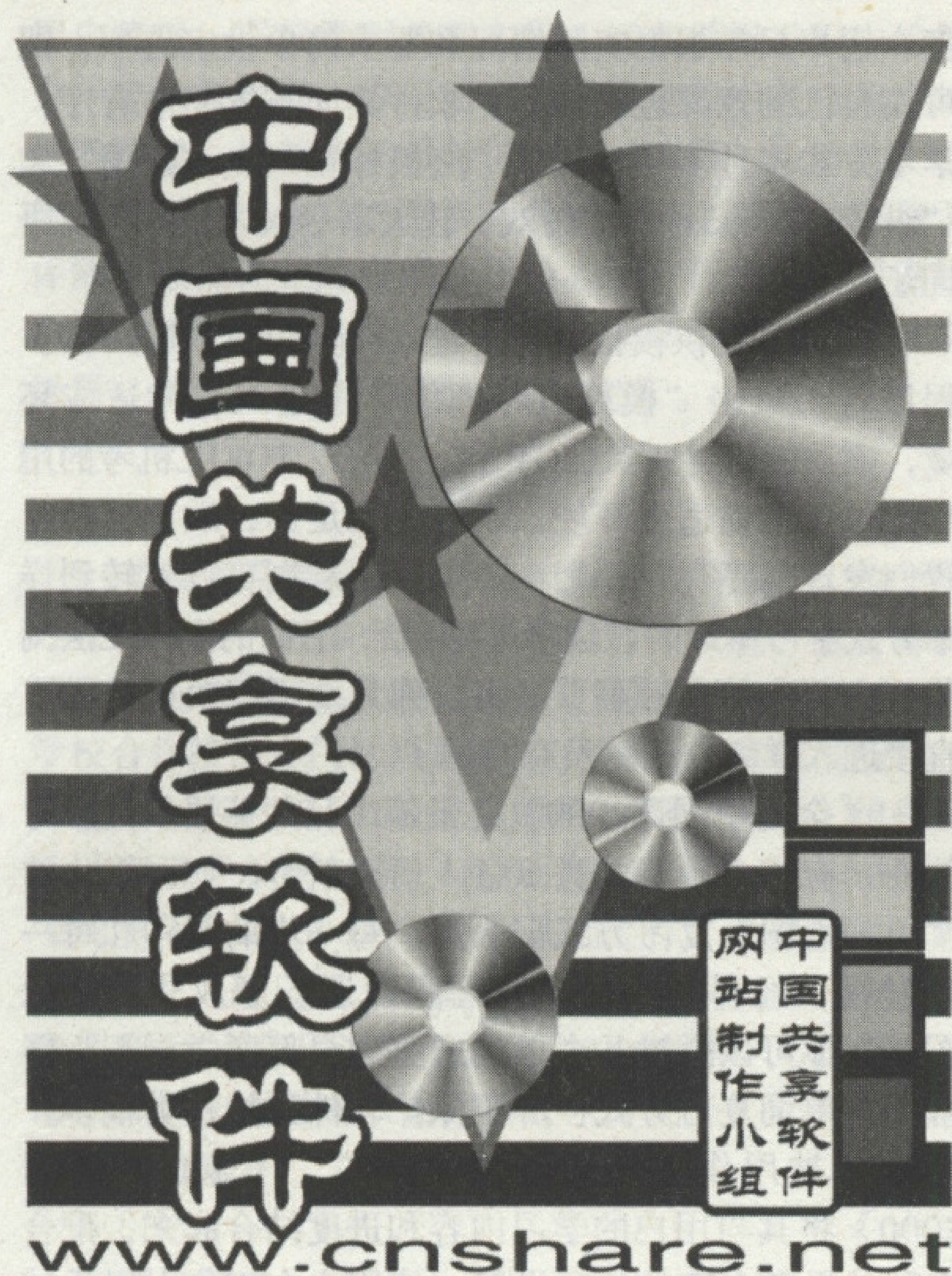
《金山单词通2000》是最新出品的英语单词学习软件，有许多独特的亮点令人倍感新奇，如网络化的“单词地图”复习方式记录用户每一步的脚印和每一处对错，经科学分析、整理和筛选，形成“单词地图”，你可以通过几个单词遍览到全部所学词汇；屏幕保护单词复习方式：屏幕保护软件虽然种类很多，但一直被用作消遣和娱乐的目的，《金山单词通2000》将其与用户的学习内容和进度结合起来，配合多种效果和丰富的选项设置，使用户在工作、娱乐的闲暇之余，见缝插针复习词汇，这一特色也体现着全方位学习法的理念；“幻灯室”黑箱式学习：通过软件营造心理学中的黑箱环境，使用户专注于所展示的英语词汇，辅以“波形”和“听写”工具，达成高效记忆的目的。

在众多特色之中最为耀眼的当属“巴洛克”学习背景音乐，根据罗扎诺夫的记忆心理学发现，“巴洛克音乐能让身体和头脑和谐一致，使人进入记忆的最佳状态”。这一点曾在著名的《学习的革命》中被反复提及，可见其对学习和记忆的重要作用。我试用了一下感觉非常好，记忆效果当然要经长期验证，但最少我当时感到了身心平静，可以非常踏实地坐下来学习。该软件精选了8首最适合学习与记忆的作品，其中有巴赫、维瓦尔第的经典作品。由于软件在制作中使用了DirectX技术，因此实现了音乐与语音的无限制高保真混音，同步播放，为用户营造了最佳学习记忆氛围，在这一点上，现在市面上的英语背单词软件都无法与之相比。

功能对比表

软件名称	软件界面	人性化设计	包含词汇量	释义扩展	英文注释	词典功能	计划学习	外教配音	卡片管理	附带游戏	密码设置	背景音乐	数据备份	软件操作性	光盘依赖性	系统资源占用	价格（元）
开心单词	B	B	A	无	无	C	A	A	C	C	有	C	无	C	D	6%	69
开天辟地背单词	A	A	A	A	无	B	B	A	A	B	有	无	有	A	C	3%	68
我爱背单词2000	B	B	A	A	有	A	B	A	A	B	有	无	有	A	A	7%	29
金山单词通2000	B	B	A	A	无	无	A	A	A	A	无	A	无	B	A	5%	28





最近阿楠听到一个非常惊人的消息，有4个平均年龄不到17岁的少年组织了一个叫“中国青少年程序员联盟”的组织。当阿楠刚刚听到消息的时候先是惊讶，而后是佩服，看来程序员年轻化这种趋势已经在所难免了。最后阿楠还想再和这些少年说一句话：你们的未来可能是一片蓝天，也可能伴着乌云和雷雨，但我希望你们可以挺住压力，去为你们的理想和事业奋斗！

超级信息管家

版本：2000c
大小：1058kB
性质：免费
类型：信息助理
评价：★★★★★
作者：严奇琦
主页：http://www.thinkingsoft.com/cindex.html
下载：ftp://www.cnshare.net/pub/cnshare/tool_other/pacnfr2c.zip

阿楠近一段时间在ZDNET上发现了不少中国人编辑的软件，而且有的软件已经在ZDNET上拿到了5颗星的等级，这真是我们国人的骄傲！现在的这个“超级信息管家”就是一个在ZDNET上拿到5颗星的软件。

“超级信息管家”是一款信息管理软件，它能帮助你把你的信息分类、整理，使信息井井有条地存储在文件中，大大方便你对信息的使用。以前我们可能是这样管理信息的：用微软的Word、Excel或写字板、笔记本之类的软件建立一个或几个文件，然后把自己的通讯录、日程等一股脑儿地塞进去。这样做比用笔手写记录的方式已有很大的进步，但仍存在一些缺点：一、文件内容往往过长，以至从头浏览到尾要翻页很多次，要找到一条信息很困难；二、文件组织混乱。由于文件过长，我们在添加信息时很难一下子找到该类信息应添加到的位置，于是我们往往会把新信息直接加到文件尾部，使得信息的存储很不规则，降低了条理性，从而影响我们的使用。总之，我们需要一种新的方法来帮助我们更有效地管理信息。“超级信息管家”为你提供了解决方案。在超级信息管家AceNotes中内建有框架工具，帮助你先建立起信息的框架，再在框架的基础上添加信息。框架的存在使得原本悠长混乱的信息分成了一个个小部分（记录），有条理地分散在框架中对应的位置上。当我们要使用它时，只要先通过框架找到信息对应的记录，就能在记录中找到所需的信息。

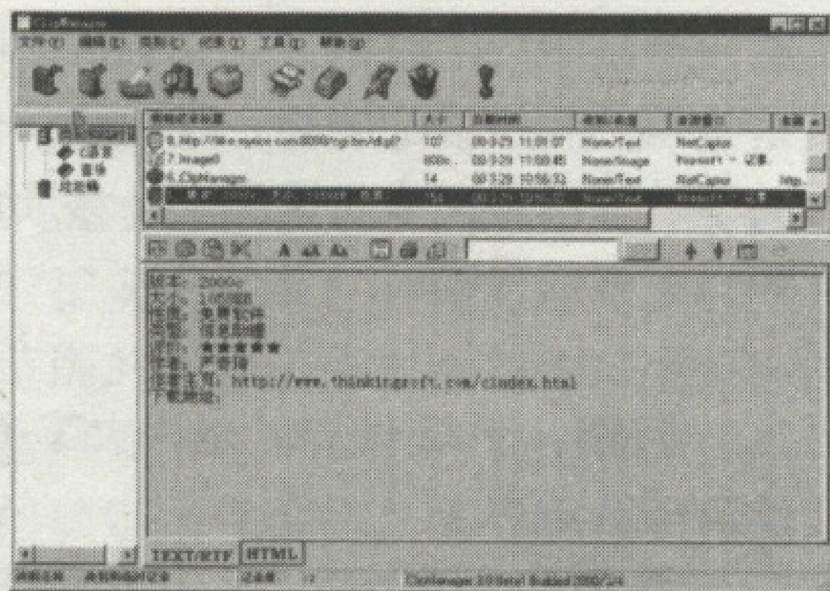
除此之外，超级信息管家AceNotes还为你提供了完备的文本编辑功能，强大的信息搜索功能及很多工具，使我们的信息管理如虎添翼。

ClipManager

版本：V3.0beta1
大小：518kB
性质：免费
类型：信息助理
评价：★★★★★
作者：何山
下载：http://61.128.193.60/coco/cnshare/ds.asp?softid=94&durl=/cm3beta1.zip

ClipManager到底可以为我们做些什么？收集管理资料，保存整个完整的网页，离线浏览，网上填表，

图像处理协助，文字处理协助等等。这些功能好象我们每个人都可以用得上，不论你是网虫还是撰稿人或者是GAME玩家，因为不论你是谁，都会用到“剪贴板”！



让我们来看看它到底有什么过人之处吧！

1.可以保存无数条剪贴版内容，支持以下常用格式：Text（纯文字），Rich Text（RTF），Html（网页），Bitmap(图像）；

2.可以离线获取并保存整个html甚至一部分完整的页面，包括绝大部分图像文件(实际上是从IE的cache中读取图像，再拼成完整的页面。如果某些图像是别的网站的链接，则不能读出），不过一些网页可能不行（我测试了许多网站，大概有10%不行，但是如21cn、znet、ibm、sony、shareit之类的都可以）。我想即便如此，这也是首创功能了吧，好像还没有哪个软件能做到；

3.强大的过滤分类器，可以将剪贴版内容按照关键字自动分类,放到设定的类别目录，为你在网上收集资料提供了有力的帮助；

4.内置的Web Browser提供了对网络及Html格式剪贴记录的强大支持(ClipManager 2.0 beta3版本已经完全解决浏览中文网页格式剪贴记录乱码的问题)，可以不用切换即可直接使用内置的IE Browser浏览所有记录；

5.Title Manager可以为你自动设定题目，功能更加灵活，甚至不用第一行做标题（默认为第一行）。

6.简易的操作，方便用户；

7.采用了先进的算法，减少了资源占用（在32M的Cyrix 166只占5%，Clipmate 5.0占用7%，ClipMagic 2.0占用13%-15%）；

8.Drag&Drop功能，方便管理剪贴记录。

9.可以为每一个剪贴项设定热键，让你上网填表更加快捷。

10.可以最大化浏览记录，增加了“上一条”，“下一条”按钮方便浏览。

从功能看好象此软件比较复杂，其实使用非常简单，你不妨试试！

LyricsMate

版本：V7.6Beta中文版

大小：262Kb

性质：免费

类型：WINAMP插件

评价：★★★★★

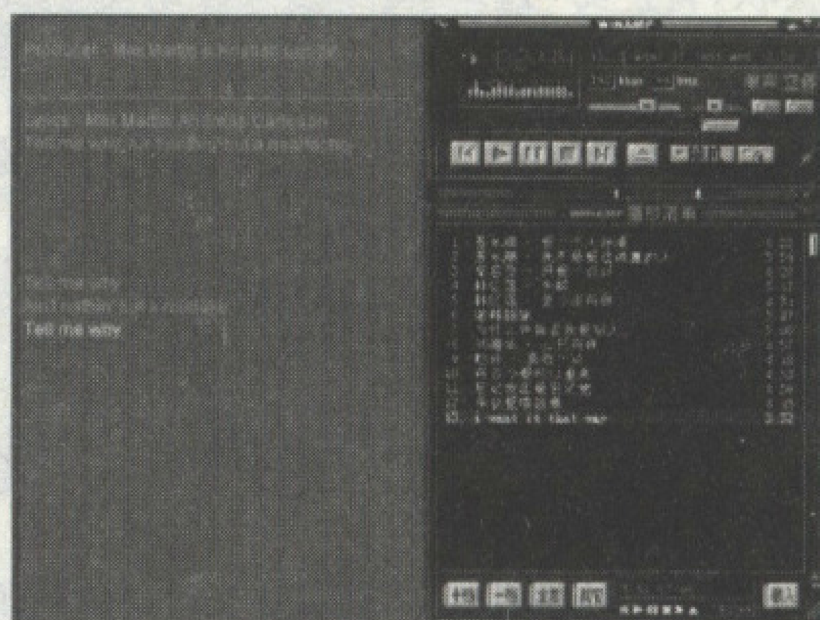
作者：汪箴

主页：http://home.lotof.com/lyrics/

下载：http://home.lotof.com/lyrics/download/plm76b.zip

我想大家在选用MP3播放器时首选应该是WINAMP吧。WINAMP不但功能强大，而且还支持很多开放性插件，今天为大家介绍的LyricsMate就是一个这样的插件。

大家在用WINAMP听MP3的时候一定想一边听歌一边可以看见歌词吧？这个LyricsMate就是一个专门配合WINAMP来一边听歌，一边看歌词的软件。



LyricsMate所支持的是从郭祥祥先生发明的格式兼容性演变而来的LRC v3.0标准歌词文件。LRC歌词是一种基于纯文本的专门格式文件。简单地说，就是在每句需要被显示的歌词前面加设一个时间标签。LyricsMate程序在滚动显示整篇歌词文本的同时，按照标签上的时间高亮度显示当前句歌词，从而达到一定的卡拉OK效果。笔者手头的是LyricsMate 7.55 beta 中文版，发布日期：2000年2月14日。该软件属于限时免费软件。在作者的主页中还有大量已经制作好的LRC歌词文件(服务真是周到呀^_^)。

LyricsMate还在不断地完善和更新。据悉，取代目前标准的LRC v0.4标准(兼容v0.3)已初步成型，预计在2000年5月前就可投入使用。新标准主要在逐字提示等方面作了增强！估计随之推出的新版LyricsMate就可真正实现标准的卡拉OK效果。让我们拭目以待。

Cool Tray

版本：1.0

大小：1.30M

性质：免费

类型：系统工具

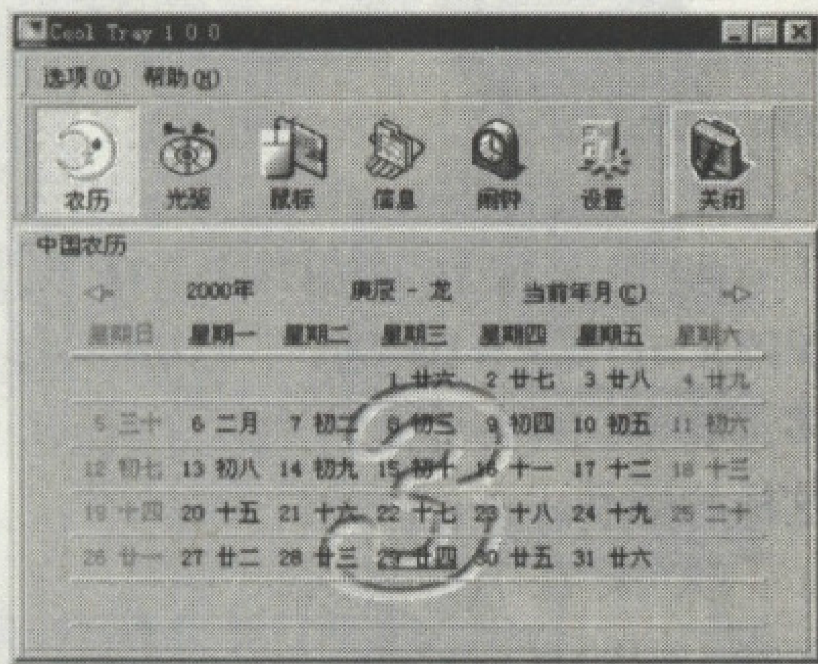
评价：★★★★

作者：白宇

主页：http://go.163.com/~mengliao/index.html

下载：http://www.100ok.com/coco/cnshare/ds.asp?softid=947&durl=/Cool_Tray100_Install.exe

这个叫Cool Tray的软件虽然不是作者说的“本软件可以说是每台微机必备的软件”那么夸张，不过还是比较好用的软件。该软件主要可以在PC上实现以下几个功能：



1.中国的农历历法。

2.知道 CD-ROM 中是否有光碟，并且快捷地开关 CD-ROM。

3.记录鼠标在屏幕上移动了多少距离，击键的次数。

4.实时提供 Windows 的各项资源剩余多少，开机后流逝了多少时间。

5.简单实用的闹钟功能。

Cool Tray 专门为此设计，而且将上述五大功能集成到 Windows 任务栏状态区中：从 1901 年至 2060 年共计 160 年的中国农历历法，精确、方便，同时弥补了 Windows 时钟没有农历和星期显示；Windows 任务栏状态区中动画显示 CD-ROM 中是否有光碟，可以通过右键菜单或双击图标开关 CD-ROM；记录鼠标在屏幕上移动的距离，可以选择八种距离单位，击键次数严格区分左键、右键、单击、双击；在 Windows 任务栏状态区中提示物理内存、系统资源、用户资源、GDI 资源剩余多少，防止系统崩溃；小巧实用的闹钟，可以设定声卡和扬声器闹铃等等。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第6期\BBX\下。

软件作者访谈——尹强（《友情强档》的作者）

如果说尹强是个平凡人，我不会同意，因为他执著地开发《友情强档》这个软件已经有2年时间了，他的软件和网站带动了共享软件的发展。如果说他是个不平凡的人，我还是不会同意，因为他也和一个普通人一样，闲来无事的时候约几个朋友，在一个幽静的小茶馆里一起聊天。我们目睹了《友情强档》和尹强的成长，我们坚信他们将在自由的共享软件世界里成长成为一个参天大树，下面是阿楠对尹强的采访。

阿楠：尹强你好，能给大家介绍一下自己的经历吗？

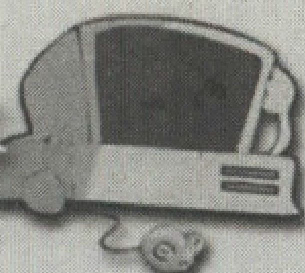
尹强：大家好，我是《友情强档》作者尹强，现年23岁。平时爱好唱卡拉OK，和朋友喝茶、聊天。但电脑实乃吾之最爱！由于老爸接触的是计算机相关工作，我接触计算机的时间比较早。什么R1、Laser 310等古董，全都接触过。不过我最多能在上面输入一个几十行的BASIC程序，感觉没什么意思。真正引起我兴趣的还是后来的中华学习机，计算机可以玩游戏！我感觉象发现了一片新天地。这下玩得就一发不可收拾。中华学习机、8086、286、386、486……我就这样玩到了大学。大一的时候，学校组织了一个计算机程序界面设计比赛。我操着半生不熟的FoxBase，边翻书边写程序，最终也让我搞出个带菜单、支持鼠标的程序界面。我十分得意地在学校机房给同学演示成果。当时机房的一个老师给我们演示了用Visual Basic编写菜单的全过程。哇！从开始到完成不到2分钟，效果比我编写的还好。这是什么东东？从此，我和Visual Basic结下了不解的情结。

除了VB及游戏，我钟情计算机的原因莫过于网络了。最开始上BBS的疯狂现在还记忆犹新，后来又有幸成为本地第一批“冲浪”先锋。网络给予我很多的机会，我在大学时期的第一次打工就是靠网络联系的。在网上我结交了大量网友，网络还给予我的软件传播的途径及机会，真无法想象没有网络的生活会是什么样。我想有了网友们的大力支持及鼓励，我会努力做得更好的。

阿楠：编制《友情强档》时有哪些解决的问题值得回忆？

尹强：大概在一年半以前，当时《友情强档2.X》推出后，就有一些网友反映能不能增加“组”的功能，并且说目前的此类软件好象均不支持此功能。其实在《友情强档》的设计规划中，我就曾想实现此功能，但由于技术限制，一直没能实现。时值《友情强档2.X》到3.0的升级过程。我决定研究实现此功能，让软件再上一个层次。为此我买了本数据结构原理的书研究，终于在苦苦思索及

（下转25页）



在日常的计算机操作中，我们随时随地都离不开密码——开机要使用CMOS密码、进Windows 98要使用用户密码、编辑Word文档要设置文档密码……，所有这些都为用户的数据安全提供了必要的安全保障！不过随着密码应用范围的增加，遗忘密码的情况也在与日俱增（谁也无法保证自己绝对不会忘记密码）！在忘记密码之后如何破解这些密码，尽可能减少损失就成为广大用户所关注的一个话题。为方便用户的使用，现将常用计算机密码的破解方法向大家作一简要介绍：

PUOJIESHIYONGSHOUCE

常见计算机密码破解实用手册

湖北 李红波

一、开机密码

根据用户设置的不同，开机密码一般分为两种不同情况，一种就是SETUP密码（采用此方式时，系统可直接启动，而仅仅只在进入BIOS设置时要求输入密码）；另一种就是SYSTEM密码（采用此方式时，无论是直接启动还是进行BIOS设置都要求输入密码，没有密码将一事无成）。对于用户设置的这两种密码，我们的破解方法是有所区别的：

1、SETUP密码

如果计算机能正常引导，只是不能进入BIOS设置（即设置了SETUP密码），那么我们在遗忘密码之后只需在DOS状态下启动DEBUG，然后输入如下命令即可手工清除密码：

```
_o 70 16
_o 71 16
_q
```

另外，不熟悉DEBUG的用户也可到http://www.newhua.com/down/Cmospwd.zip下载一个专门破解CMOS密码的工具软件Cmospwd。然后在DOS启动该程序，它就会将用户的CMOS密码显示出来（Cmospwd支持Acer、AMI、AWARD、COMPAQ、DELL、IBM、PACKARD BELL、PHOENIX、ZENITH AMI等多种BIOS），使用非常方便。

2、SYSTEM密码

若没有密码根本不能启动计算机（即设置了SYSTEM密码），那我们就无法通过软件来解决密码遗忘的问题了。此时唯一的方法就是打开机箱，给CMOS放电，清除CMOS中的所有内容（当然也就包括密码），然后重新开机进行设置。另外，有些主板设置了CMOS密码清除跳线，将该跳线短接也可达到同样的目的（详情参见主板说明书）。



二、Windows密码

1、Windows启动密码

遗忘Windows 98的启动密码虽然不会影响系统的启动，但它将导致用户无法进入自己的个人设置，因此破解Windows 98的启动密码以找回“丢失”的“个性”也是很有必要的。为此，我们可删除Windows安装目录下的*.PWL密码文件及Profiles子目录下的所有个人信息文件，然后重新启动Windows 98，系统就会弹出一个不包含任何用户名的密码设置框，我们无需输入任何内容，直接单击“确定”按钮，Windows 98密码即被删除。另外，将注册表数据库HKEY_LOCAL_MACHINE、Network、Logon分支下的UserProfiles修改为“0”，然后重新启动Windows 98也可达到同样的目的。

2、屏幕保护密码

利用系统的屏幕保护功能可以防止他人在自己不在的情况下偷用自己的计算机，从而起到保护数据安全的作用。不过在不配合其它限制功能的情况下，系统的屏幕保护密码是非常脆弱的。我们在遗忘密码之后只需使用“复位”键强行启动计算机（某些设计不完善的屏幕保护程序甚至可以使用Ctrl + Alt + Del强行关闭，其操作就更简单了），然后右击桌面空白处并从弹出的快捷菜单中执行“属性”命令，打开“显示

属性”设置框并单击“屏幕保护”选项卡，最后取消“密码保护”选项即可（取消该选项时无需确认密码）。另外，据说目前市面上还出现了一种专门用于破解屏幕保护密码的光盘。插入该光盘之后，它就会利用Windows 98的自动运行功能启动保存在光盘上的屏幕保护密码破解程序，对屏幕保护功能的密码进行分析、破译，最后再将密码显示在屏幕上或写到软盘上，这就更方便了（对不起，该功能只是道听途说，本人并没有亲眼见到这样的光盘）。

3、电源管理密码

Windows 98的电源管理功能也可以设置密码，设置此功能后，系统在从节能状态返回时就会要求输入密码，从而在一定程度上实现保护系统的目的。不过由于电源管理功能的密码与Windows 98的启动密码完全一样，因此我们只要按照前面的方法破解了Windows 98的启动密码，其电源管理密码也就不攻自破了。

从上面的介绍中可以看出，Windows 98的密码保护功能并不完善，无论是开机密码还是屏幕保护、电源管理密码都非常脆弱，我们必须辅之以其他控制措施才能达到防止他人入侵的目的，具体操作请参见相关资料。

三、压缩文件密码

1、WinZip

当用户遗忘ZIP压缩包的密码之后可以到http://www.golubev.com/下载一个专门破解ZIP压缩包密码的解密软件UZPC（Ultra Zip Password Cracker），利用它帮我们找回丢失的密码。

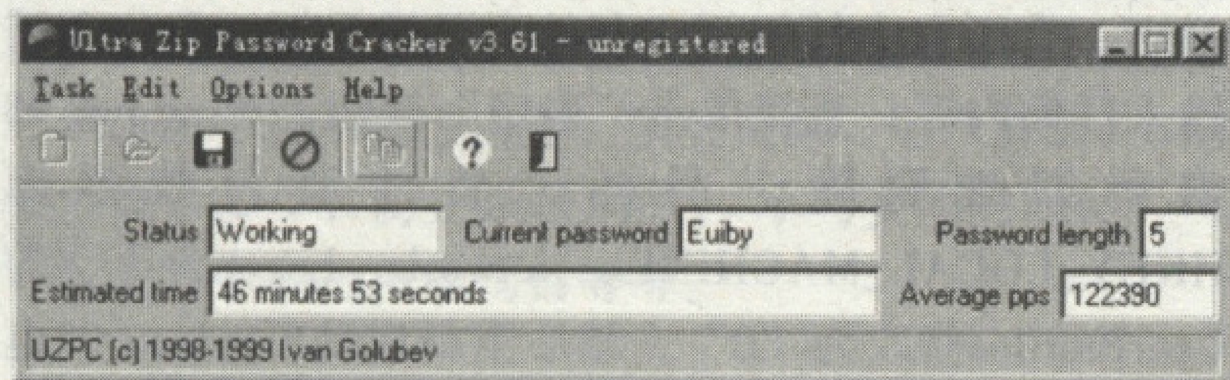


图 1

UZPC的界面如图1所示，我们只需执行“Task”菜单的“New”命令，并从弹出的“打开”对话框中选择需要破解密码的ZIP文件，然后UZPC就会打开一个“Preferences”对话框（如图2所示）。用户应从“Archive Files”列表框中选择对ZIP压缩包中哪几个文件进行解密（WinZip具有为同一个ZIP压缩包中的不同文件设置不同密码的功能，不过绝大多数ZIP压缩包都没有使用这一功能，它们通常为所有的文件都设置了相同的密码，因而常见的ZIP密码破解软件都只能处理此类相同密码的ZIP文档，它们往往对同时包含多个密码的ZIP压缩包无效。UZPC则有所不同，它可分别对ZIP压缩包中不同文件的密码单独进行解密，从而更好地满足了广大用户的要求。“Archive Files”列表框就是用于选择同一个ZIP压缩包中包含不同密码的文件的）。

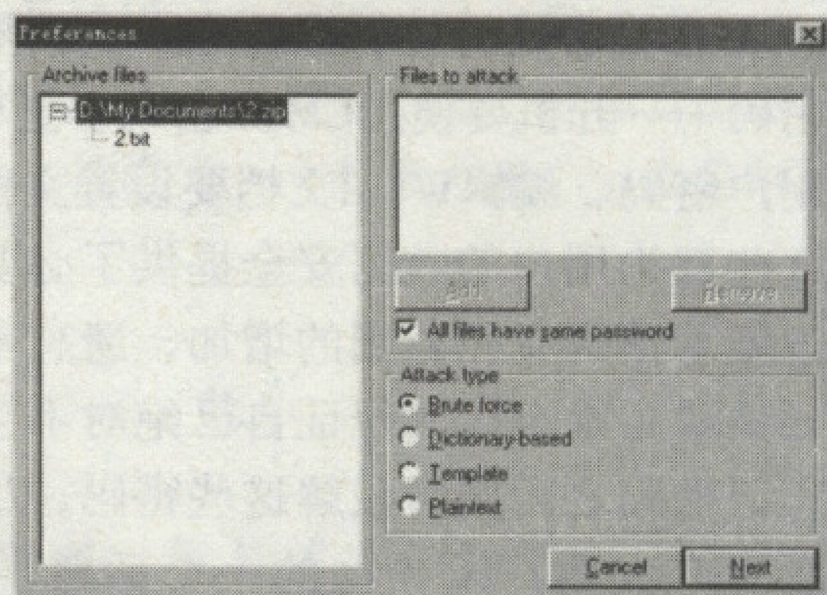


图 2

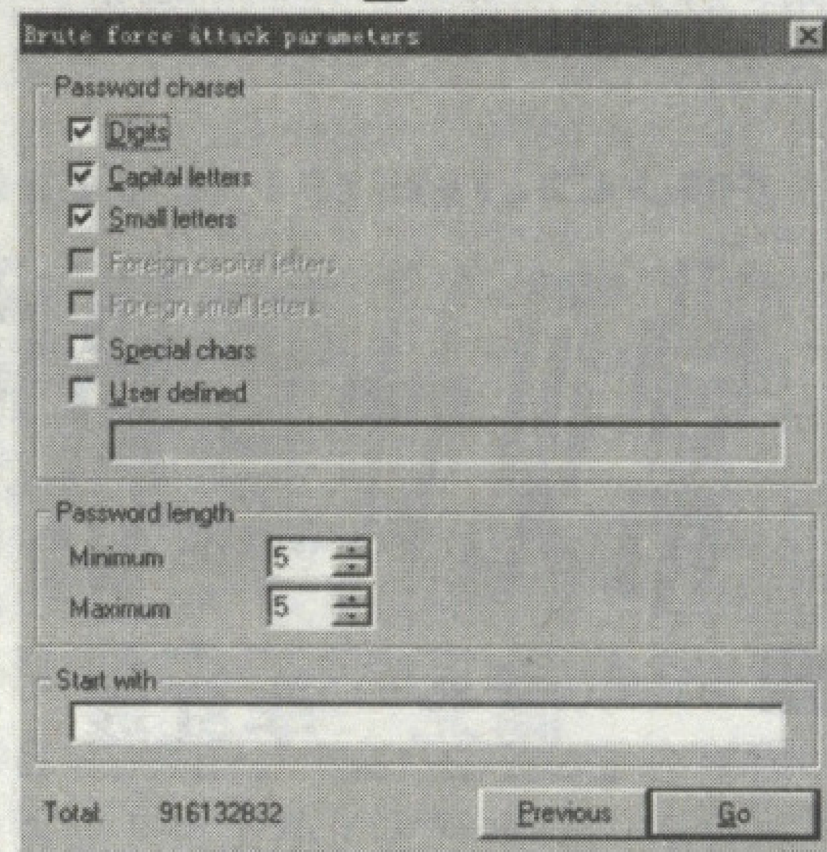


图 3

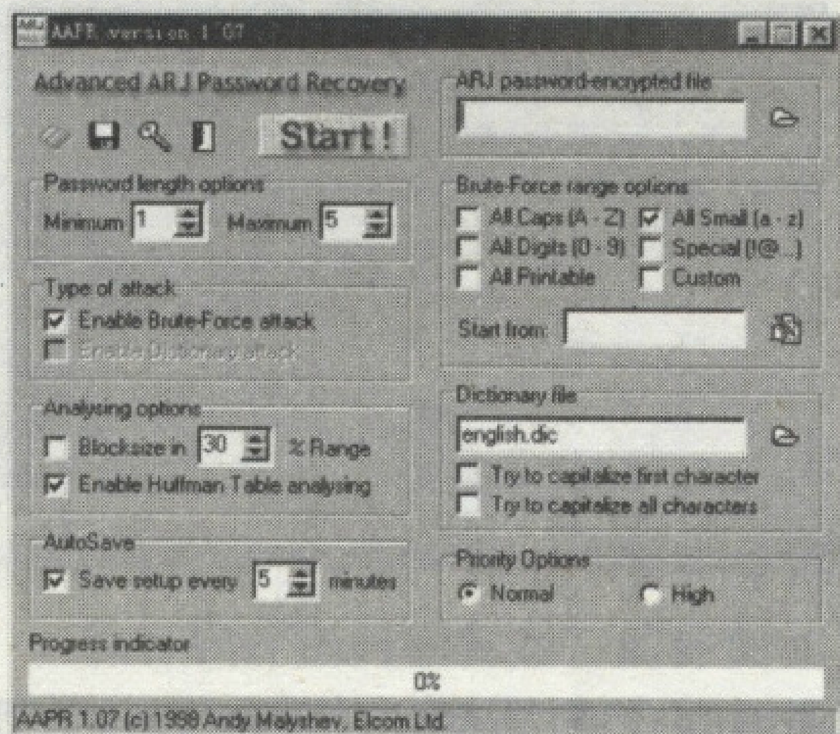
接下来，我们应选择适当的解密方式（主要有“后门方式”、“穷举方式”、“字典方式”和“模式匹配方式”等4种，我们一般采用“Brute Force穷举方式”）。设置完毕之后单击“Next”按钮，系统就会弹出一个“Brute Force Attack Parameter”对话框（如图3所示），要求广大用户对破解密码的参数（如是否包括大小写字母，是否包括数字、空格、符号或包括所有内容，密码的长度等）进行设置。最后单击“Go”按钮，系统就采用穷尽法对所有可能的密码组合进行测试，直至找出最后的结果，使用非常方便。

另外需要说明的，若密码的位数较长，UZPC的测试过程可能会花费较长的时间。为方便用户的使用，UZPC特意提供了临时中断运行和从中断处继续进行测试的功能，我们只需在测试过程中利用“Save”按钮将当前的破解状态记录下来，然后就可以放心大胆地中断正在进行的测试而不必担心数据丢失了。此后我们只需在UZPC中单击“Open”按钮，打开上次所作记录，UZPC即会从中断处继续进行查找，从而节约了用户的时间。

2、ARJ

当ARJ压缩包的密码遗忘之后，我们可到http://www.elcomsoft.com/下载一个专业的ARJ压缩包密码破解软件AAPR（Advanced ARJ Password Recovery），利用

它找出ARJ压缩包的密码。AAPR的界面如图4所示，我们只需从“ARJ Password-encrypted File”对话框中选择需要破解的ARJ压缩包，并在“Brute-Force Range Options”对话框中选择密码的范围（同样是设置是否包括大小写字母，是否包括数字、空格、符号或包括所有字符等内容）。最后单击“Start”按钮，系统就采用穷尽法对所有可能的密码组合进行测试，找到密码之后再将其显示出来，使用非常方便！


图 4

3、RAR

RAR也是一个非常流行的压缩软件，用户在遗忘RAR压缩包的密码之后可到http://www.ssl.stu.neva.ru/下载一个CRARK软件来对其进行破解。这是一个命令行实用程序，它主要通过命令行来实现对RAR压缩包的密码进行破解。其命令格式为：“CRARK 命令行参数 RAR压缩包文件名”。不过事实上我们一般只需直接使用“CRARK RAR压缩包文件名”命令，利用缺省参数即可达到对RAR压缩包的密码进行破解的目的。

附：CRARK有关命令行参数的含义：

-l<number> 指定最小密码长度

-g<number> 指定最大密码长度

-s<charset> 使用用户自己的设置

-d<name> 设置主要词典的文件名

-u<name> 设置用户词典的文件名

-p<name> 设置密码进度文件名

四、文字处理软件密码

1、WPS

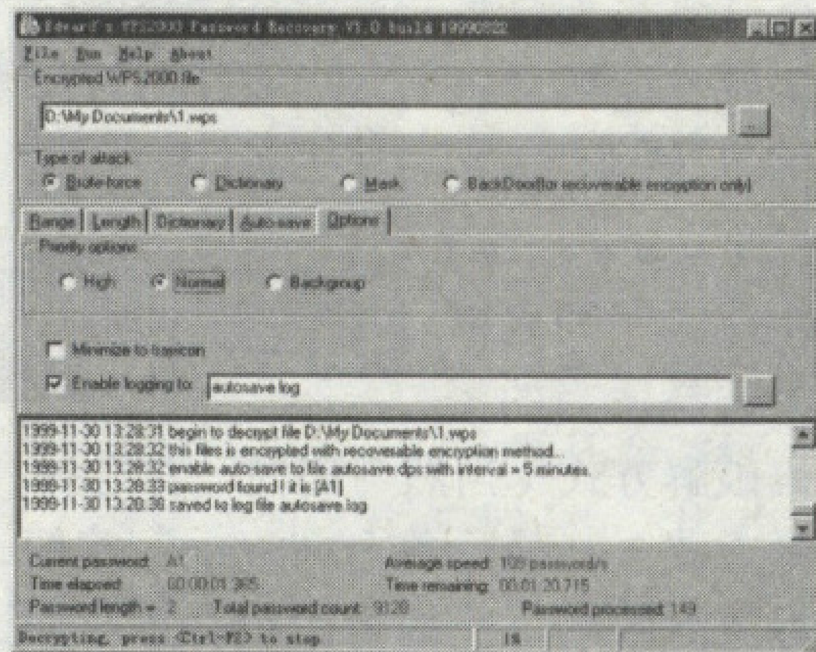
1) WPS for DOS

老版本的WPS有一个通用密码Ctrl-QIUBOJUN，我们只需采用此密码即可打开所有加密文档，然后再将文档中的内容采用块拷贝方式拷贝到其他文档中即可解决问题（采用通用密码打开文档时所作的修改不能存盘）。

2) WPS 2000

大家都知道，WPS 2000采用了两种不同级别的文档加密方式，即“普通型加密”和“绝密型加密”。它在说明书中谈到，当用户遗忘文档密码之后，若文档采用的是“普通型加密”方式，则可向金山公司的技术人员求救，由他们帮你找出遗忘的密码；若文档采用的是“绝密型加密”方式，密码遗忘之后根本无法解密，不过事实却并非如此。我们无论是遗忘了“普通型”密码还是“绝密型”密码，都可以到http://cyg.yeah.net/下载一个名为EWPR（Edward Wps Password Recovery）的软件对遗忘的密码进行破解。这是一个国人自己编辑的密码破解软件（不过我始终搞不懂为什么有这么多的中国人喜欢编辑英文界面的软件），它提供了“后门方式”、“穷举方式”、“字典方式”和“模式匹配方式”等4种解密方式（对一般用户来说，最有使用价值的还是“穷举方式”），可同时对采用“普通型加密”和“绝密型加密”的文档进行解密（操作方式完全一样）。

具体来说，我们在使用EWPR对WPS 2000文档的密码进行破解时，首先应在“Encrypt WPS 2000 file”对话框中指定所需的WPS 2000文档（如图5所示），并在“Type of Attack”列表框中选择适当的密码破解方式（一般应选择“brute-force”穷举方式）。接下来，应根据具体情况在“Brute-Force Range Options”列表框中选择可能包含的密码范围，并在“Start From”对话框中指定开始进行查找的字符（主要用于从上次中断处继续进行破解）。设置完这些选项之后，我们只需单击“RUN”按钮，EWPR就会采用穷尽法对WPS 2000文档的密码进行破解，使用非常方便（在运行过程中，我们可以通过“Pause”和“Resume”按钮暂时中断运行以及从中断处继续运行）。


图 5

2、Office

WPS 2000的密码保护功能并不安全，那么微软的Office又怎样呢？其实微软的安全性更不能信赖（Windows 98、IE等软件的安全性问题就是典型教材）。破解Office系列文档的密码的软件多如牛毛，本人最常用的是AOPR（全称为Advanced Office 97 Password Recovery，下载网址为http://www.elcomsoft.com/）。该软件可同时对微软Office系列

中的Word、Excel及Access等软件所生成的密码进行破解，这就免去了用户逐一下载、使用各个单独密码破解软件的苦恼。另外，AOPR可对Word的*.DOT模板文件的密码进行搜索，这是其他类似软件所不具备的！必须说明的是，AOPR是针对Office 97开发的（推出AOPR时，Office 2000还未问世），不过Office 2000文档的格式与Office 97文档的格式基本上没有什么区别，因此我们同样可使用AOPR对Office 2000文档的密码进行破解（至少本人在使用过程中就没有发现什么问题）。

启动AOPR之后（如图6所示），我们只需从“Encrypted Office 97 Document”对话框中选择遗忘密码的Office文档，并在“Brute-Force Range Options”对话框中选择密码的范围，然后再在“Type of Attack”列表框中选择适当的密码破解方式（当然与前面一样选择“Brute- Force”穷举方式），最后单击“Start”按钮，系统就会采用穷尽法对所有可能的密码组合进行测试，找到密码后再将其显示出来（不同软件的使用方法好像都差不多）。怎么样，效果不错吧？

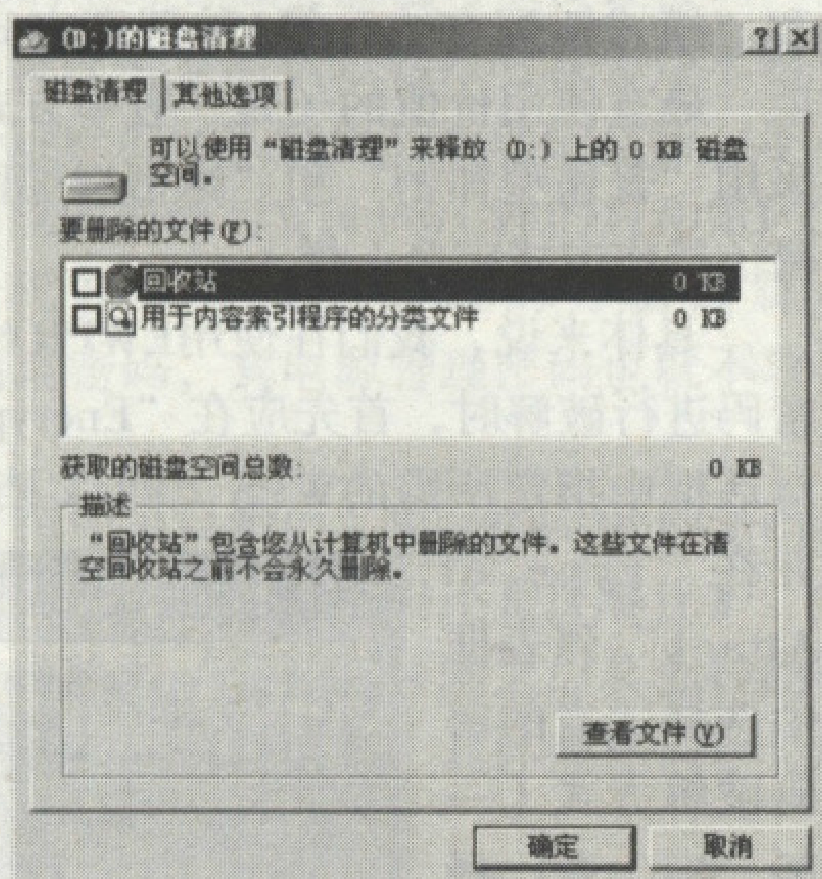


图 6

3、Lotus Word Pro

国内使用莲花公司（IBM子公司）的Lotus Word Pro的用户可能并不太多，不过该软件的功能与微软的Word相比毫不逊色（在某些方面还要更先进一些），在国外的应用范围非常广泛（国内不少用户经常会收到采用Lotus Word Pro格式的邮件），国内的多数中外合资企业也是使用Lotus Word Pro进行日常的文字处理，因此这里一并将Lotus Word Pro密码破解的方法向大家作一个介绍。当用户遗忘Lotus Word Pro密码之后，我们可以到http://www.lostpassword.com下载一个Wprokeyd（Password recovery for Lotus Word Pro）对其进行破解。

Wprokeyd是一个专门用于破解Lotus Word Pro文档密码的应用程序，我们在启动该程序（如图7所示）之后首先应单击“Settings”按钮，打开“Brute-Force

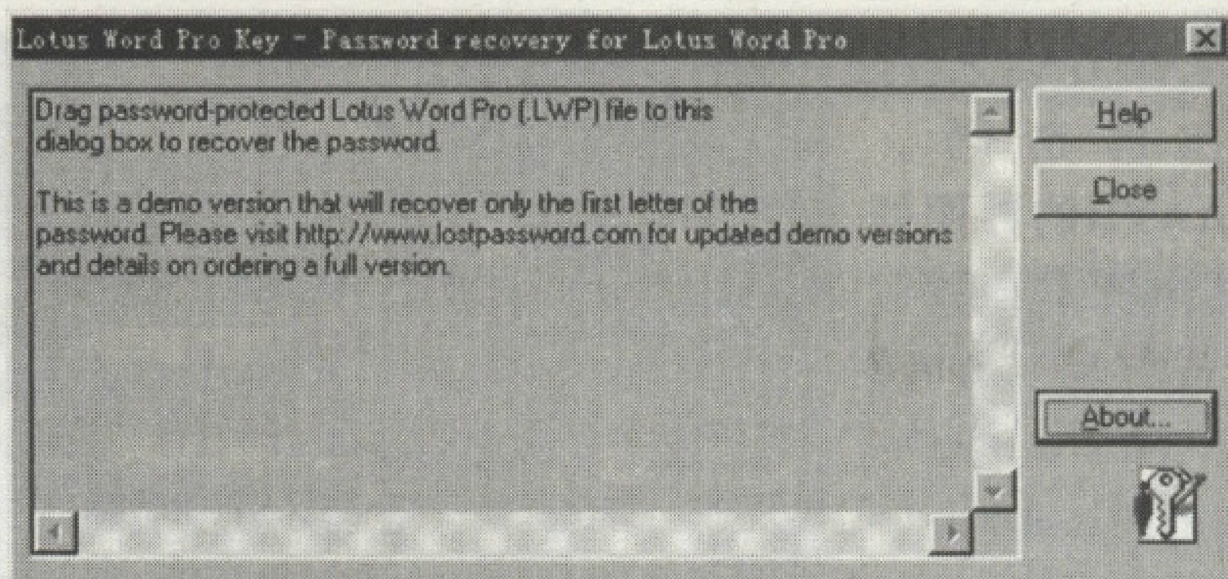


图 7

Settings”对话框，对Wprokeyd的破解状态进行设置（主要是在“Password Character Set”列表框中选择密码的范围）。设置完毕之后，我们只需将遗忘密码的Lotus Word Pro文档(*.LWP文件)拖拽到Wprokeyd窗口中，Wprokeyd即会根据用户指定的范围采用穷尽法对所有可能的密码一一进行测试，直到找到密码为止。

五、ICQ密码

ICQ是目前最流行的网络寻呼软件，许多人在上网时都离不开这惹人喜爱的“小东东”。在使用ICQ的过程中我们必须输入自己的个人密码，用户若将密码遗忘了就意味着以前所有的传呼号码及谈话记录将全部丢失，这是绝对不能令人接受的！别着急，ICQ密码破解软件ICQ Password Revealer可以解决这一难题（http://www.encrsoft.com/）。ICQ Password Revealer是一个DOS下的命令行实用软件，用户只需在ICQ安装文件夹的NEWDB子文件夹下执行该文件，然后按照屏幕提

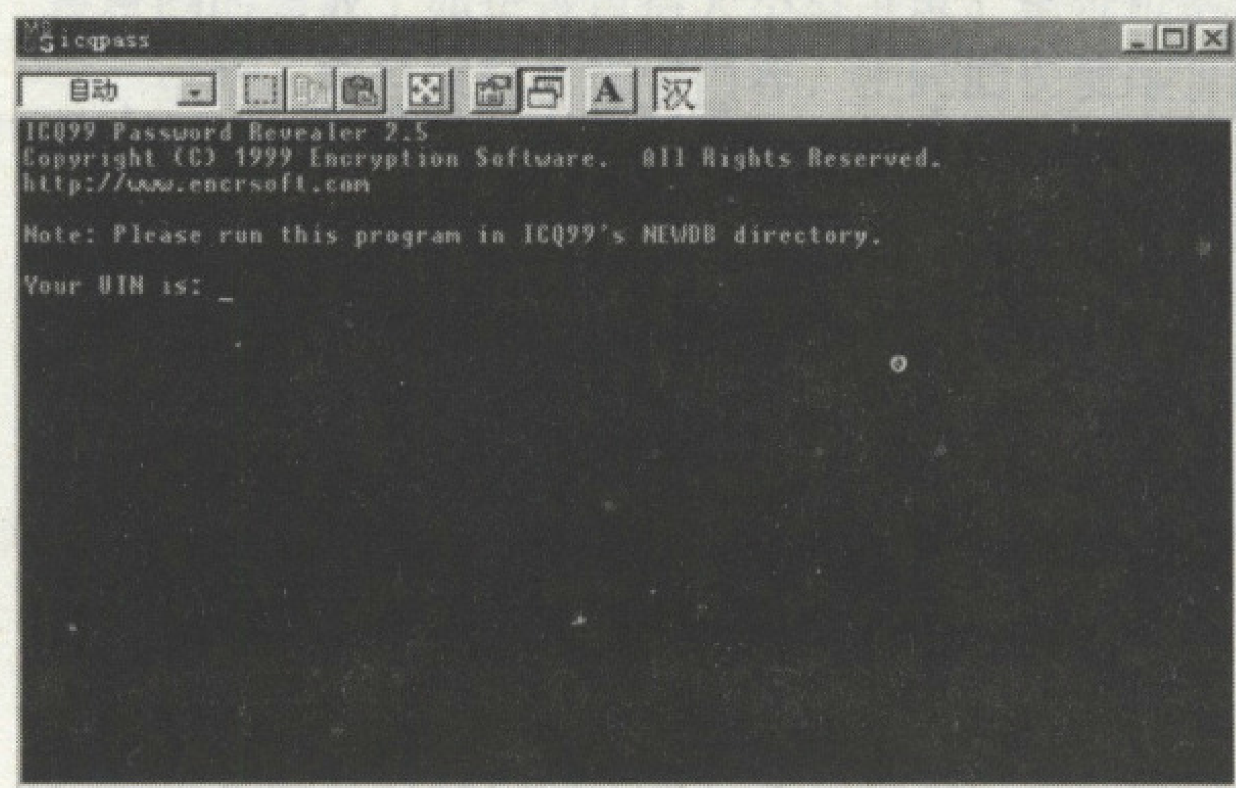


图 8

示输入自己的UIN（如图8所示），系统即会找回“久违”的ICQ密码，使用非常方便。

六、采用“***”显示的密码

大家都知道，Foxmail具有记忆用户邮箱密码的功能，它可将用户邮箱的密码记忆下来，然后直接收取邮件，从而免去了用户手工输入密码的繁琐步骤。这

就存在一个问题，那就是用户长时间不接触密码之后很容易将邮箱密码遗忘，而Foxmail中记录的密码是采用“*”显示的，我们无法直接进行查看（类似情况非常普遍），这该如何解决呢？别着急，“侠客软件密码查看器”可破解此类密码！“侠客软件密码查看器”是一个专门用于破解应用程序对话框中采用“*”显示密码的工具软件，它可查出这些密码的原始字符并显示到用户的面前。有了它，“*”再也不是一道无法逾越的壕沟了！“侠客软件密码查看器”的界面如图9所示，我们要使用它破解某个密码，只需先打开其

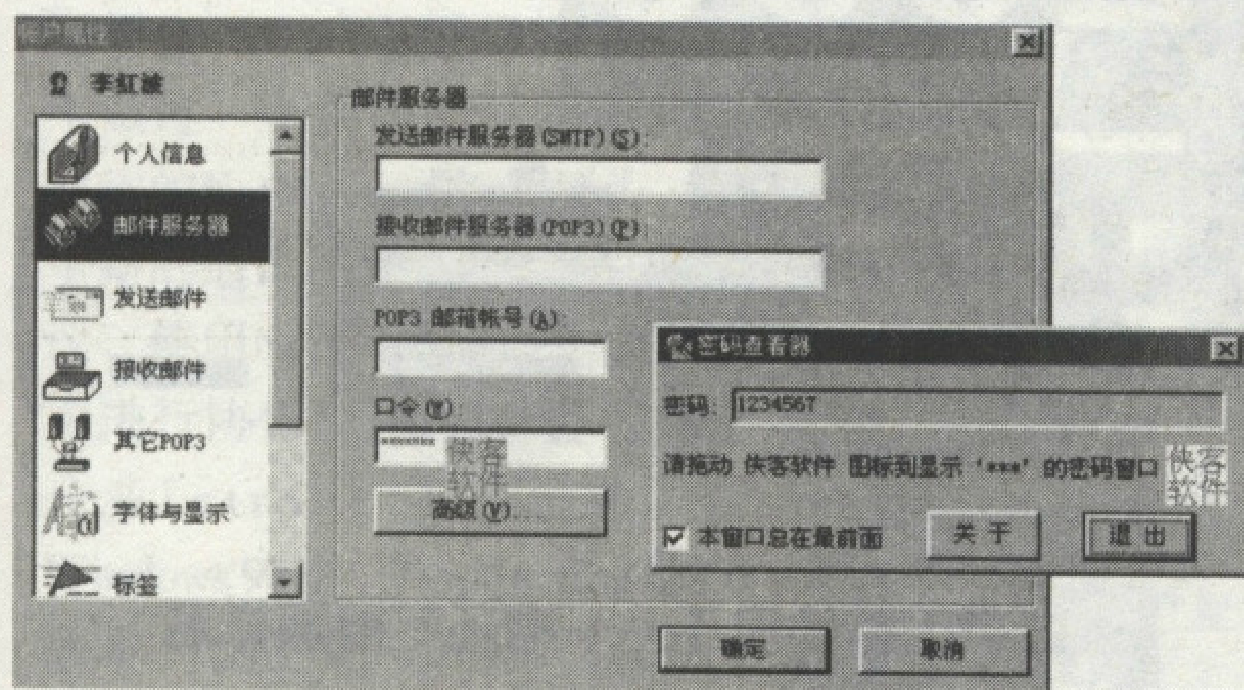


图 9

他应用程序的密码设置对话框（即显示“*”的窗口），然后用鼠标将“侠客软件密码查看器”中的“侠客软件”图标拖到这些应用程序的“*”密码上，“侠客软件密码查看器”就会将这些“*”密码破解出来，并将其原始字符显示到“密码”框中，从而满足用户的需要。“侠客软件密码查看器”的下载网址为：http://xksoft.yeah.net/。

看了上面的介绍之后，相信你再也不会因为忘记密码而发愁了，不过相反，可能会有用户对自己的数据是否安全而操心。其实我们也不必如此紧张，前述这些密码破解软件所采用的破解方法主要还是穷尽法，当密码较长时，穷尽所有可能的运算量非常大，目前计算机的运算速度还不能满足穷尽较长密码的要求，这也就是说只要我们将密码设置得足够长，他人“窥视”我们秘密的机会并不多（当然，密码至少应在8位以上，且应是数字、字母和符号的组合）。另外，为防止“侠客软件密码查看器”之类的专门破解采用“***”显示密码的软件，用户最好不要使用软件的自动记忆密码功能，而直接在需要时使用手工输入密码。有了这两招，别人依然不能轻易突破你的“防线”。

另外，上面所列的网址都是相应密码破解软件的“老家”，用户还可在华军的主页（http://www8.silversand.net/nethome/newhua/）中下载它们。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第6期\BBX\下。

（上接20页）

参考VB的TreeView的设计思想后，我实现了组的功能。这可能是花费我最多时间研究的功能之一了。

阿楠：国外和国内都有和你的软件类似的软件，他们的情况如何？

尹强：我测试使用过大量个人信息管理类软件，我自信《友情强档》和国内的同类软件相比，在各方面应该不会落后。但与国外著名的软件相比，差距还是比较明显的，特别在软件各部分的集成方面，《友情强档》还存在较大的差距。不过，大量使用过国外同类软件的用户反过来使用〈友情强档〉的反馈信息给予我很大的信任。我们中国人需要符合自己的个人信息管理系统，不是吗？

阿楠：《友情强档》的成功对你应该有很大意义，入选我们的国产共享软件顶尖16的行列应该是一种对你辛勤劳动的肯定，你下一步准备怎样发展？

尹强：大家对《友情强挡》的肯定就是对我辛勤劳动成果的肯定。我对此感到非常高兴。同时它能增强我编程的兴趣及信心。下一步我还会继续完善《友情强挡》，希望能加强其商业运作。其实开发《友情强挡》的最初目的完全是个人爱好，没有广大网友们的支持鼓励，就没有今天的《友情强挡》。但是，到了今天《友情强挡》的发展需要商业运作的支持，目前我正在考虑是否将《友情强挡》进行的商业运作，但遇到大量困难。

我最希望国内的电子商务能够迅速发展起来，这才是共享软件的出路。

阿楠：最后能不能对初学编程的朋友说几句话？

尹强：学习编程重要的是坚持，三天不练就手生。实际编程经验的慢慢积累也是一个很重要的过程。我反对只看书而不重视实际编程的做法。一个成功的共享软件作者其中一个很重要的条件就是要对自己的软件有热情。热情是很重要的，有了热情，编程再不是一件枯燥的事情，它会带给你信心及成就感。祝愿更多的人加入到中国共享软件作者的行列中来。

Windows 2000之步步为营(二)

黄楠树工作组
Rain-Wind

上次，我们谈到了更具特色的任务管理器，你可以在这里将Windows 2000正在运行的各种程序和进程关闭。同时，在这个管理器中，你还可以观测到CPU的使用情况，而且还可以使用“文件”→“新任务”命令新建一个运行程序（当然，这有些多此一举或者是有点大才小用），我们主要将它使用在结束各种自己本来无法控制的程序和进程。

如果说这些是对上一次内容的一个延续的话，那么还是让我们进入Windows 2000之步步为营之二：

第二步：进一步了解系统功能

如果你使用过Windows 98，现在将系统升级到了Windows 2000，那么你会发现，有很多地方Windows 2000都做了一些改动。其中最为明显的一个就是将“资源管理器”搬到了“开始”→“程序”→“附件”中。说实话我不知此举有何意义？



图 1

难道除了这些，Windows 2000就没有什么大的变动了么？当然不是，下面，我们就来详细了解一下Windows 2000更改的一些系统功能。有一点需要说明，下面所说的这些功能有的需要确认权限，而我们这里则是对管理员Admin或系统管理组成员而言。

首先，执行“开始”→“程序”→“附件”，你会看到如图1的选择菜单（这是建立在你安装Windows 2000时选择的是标准安装）。从菜单中，我们首先可以看出，Windows 2000在此部分提供了“辅助工具”和“代码转换工具”等新鲜“血液”。

放大镜——让你的眼睛不再疲劳

在Windows 98的时候就听说过放大镜，可是具体在什么地方进行设置却总是不清楚。到了Windows 2000，却突然发现，Windows 2000的放大镜已经“混”入“辅助工具”中。执行“开始”→“程序”→“附件”→“辅助工具”→“放大镜”命令，你会看到如图2的桌面形状。看来微软的确在贴近用户方面下了很大工夫！可能你要说这个放大镜对我实在没有用处，是啊，对我也没有用处，可是你有没有考虑过另外一些人呢？没有吧，Windows 2000考虑到了。

没有键盘的日子——咱还不得照样活

也许你要说，没有键盘那还用什么电脑啊！是啊，我也这么认为，可不知道你是否碰到这样的情况，在许多电脑城里都有一些免费上网的展示台，你可以在那台电脑上免费上网，可是在那里也有一条不成文的规矩——只有鼠标，没有键盘！这个时候，微软为你提供的屏幕键盘就有用了。执行“开始”→“程序”→“附件”→“辅助工具”→“屏幕键盘”，然后使用鼠标输入，不就可以浏览任何网站了吗？

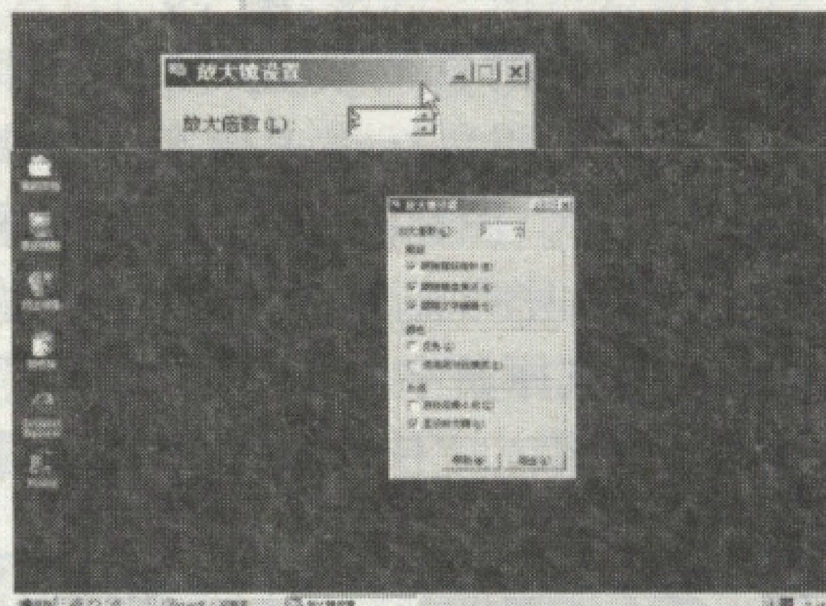


图 2

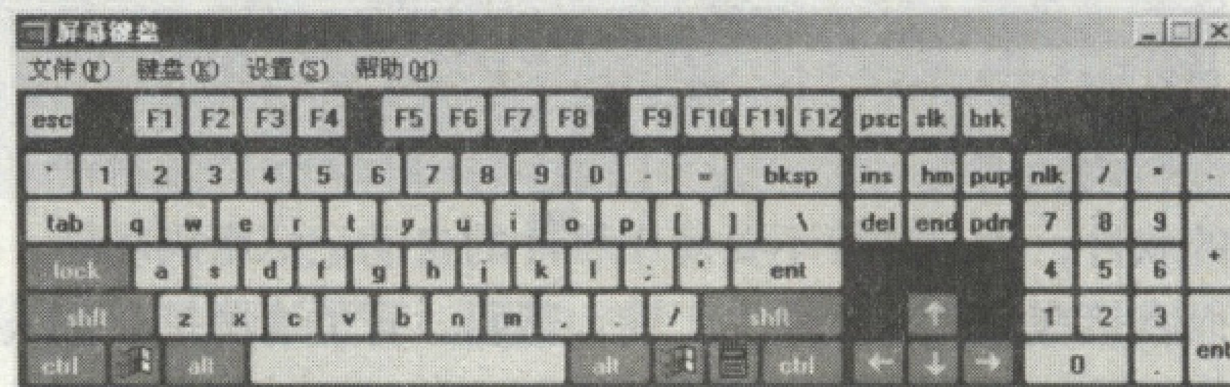
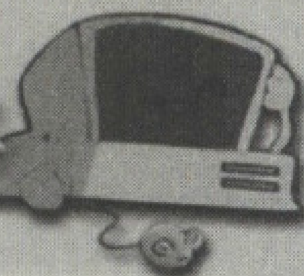


图 3

调教辅助工具——让它更适合你

前面说的这些都是Windows 2000为我们所提供的辅助工具，其实，Windows 2000还有更多的辅助工具可以使用，它们可以满足不同人的不同需要。执行



“开始”→“程序”→“附件”→“辅助工具”→“辅助功能向导”，可以根据你的需要来设置不同的辅助工具选项。当你添加了更多辅助工具的时候，你可以使用“开始”→“程序”→“附件”→“辅助工具”→“辅助工具管理器”来更好地管理这些辅助工具，以让他们更方便地为你工作。

NetMeeting——让你的网络视频会议变成现实

现在流行的网络通讯是什么，ICQ、OICQ、EMAIL？你已经老土了，现在流行的是更具交互性的视频会议，或者说得简单一些，是网络电话。记得去年做过一个网络电话的专集，在众多的网络电话中，微软的NetMeeting独占鳌头，它给全世界的人带来一种全新的通讯方式。有了NetMeeting，你可以参加视频会议、使用NetMeeting功能在文件中进行协作以及通过Internet或企业Intranet共享信息。在Windows 98中，NetMeeting是3.0版本，到了Windows 2000，NetMeeting升级为3.01版本，不过好象功能上并没有什么改变与提升，自然与Windows 98相互兼容。如果你是老板，不妨在办公室和属下来个匿名NetMeeting会议，也许你可以听到许多良好的建议。反正，我是在这个会议中要求老板为我们加薪，呵呵……

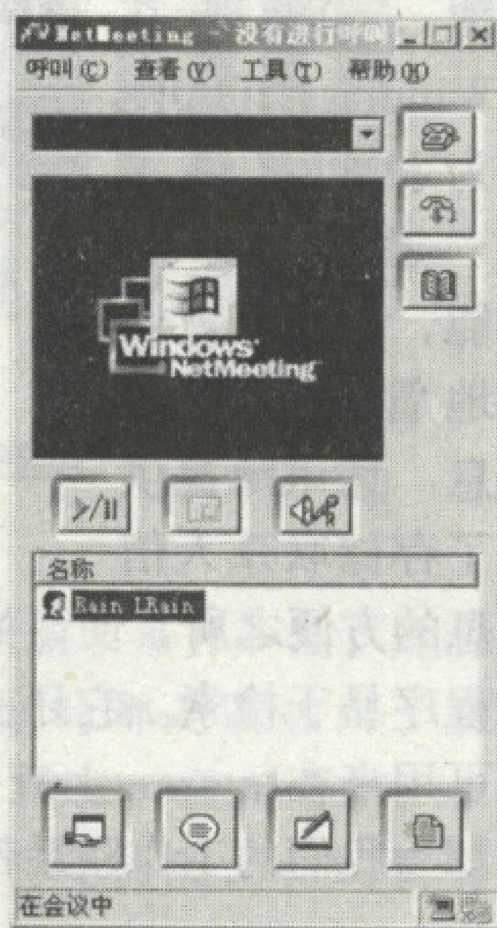


图 4

备份工具——让你的数据得到保护

备份工具可以帮助你保护数据，避免由于硬件或存储媒体故障引起的数据意外丢失。例如，你可以使用“备份”将硬盘上的数据备份到其他存储设备（例如硬盘或磁带）上，从而创建硬盘上数据的副本。这样，当硬盘上的原始数据被意外抹掉或改写，或由于硬盘故障而无法访问时，你可以很容易地从备份的副本中还原数据。说具体些，使用备份工具，你可以：备份硬盘上选定的文件和文件夹、将备份的文件和文件夹还原到硬盘或磁盘、创建紧急修复盘（ERD）。记得这些工作在Windows 98下只有借助硬盘备份工具Ghost来做，而现在Windows 2000则完全可以帮你完成。你需要做的仅仅是执行“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“备份”命令，这一切只需要在向导的帮助下就可以轻松完成。

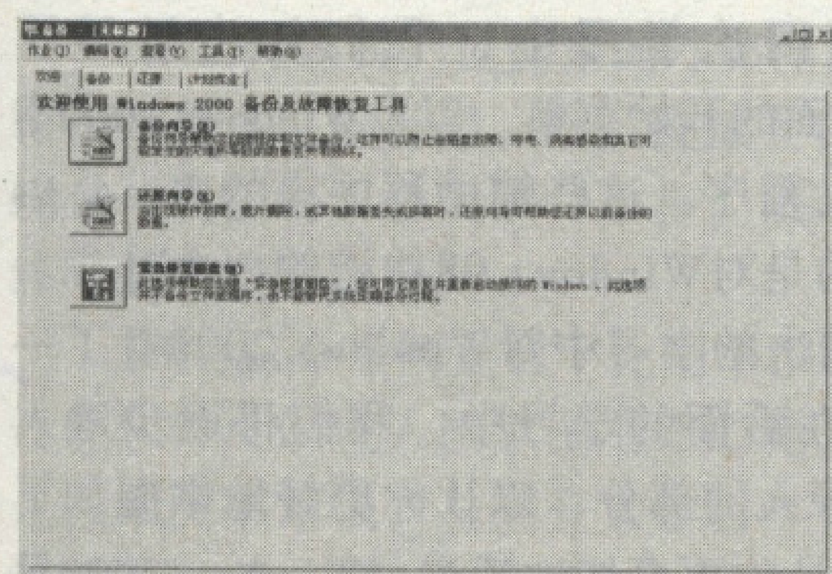


图 5

磁盘清理——让你的Windows时刻保持清爽

Windows用久了，总要产生一点垃圾，而垃圾清理则是我们平时要做的一个工作。在Windows 98下，我们一般借助其它辅助工具来完成，而在Windows 2000下，我们只需要使用磁盘清理程序就可以轻松完成。磁盘清理程序帮助释放硬盘驱动器空间。磁盘清理程序搜索你的驱动器，可以帮助你删除临时Internet文件、删除所有下载的程序文件（从Internet下载的ActiveX控件和Java applet）、清空“回收站”、删除 Windows 2000 临时文件、删除不再使用的Windows 2000组件、删除不再使用的已安装程序等等。所有的垃圾清理尽在“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“磁盘清理”。

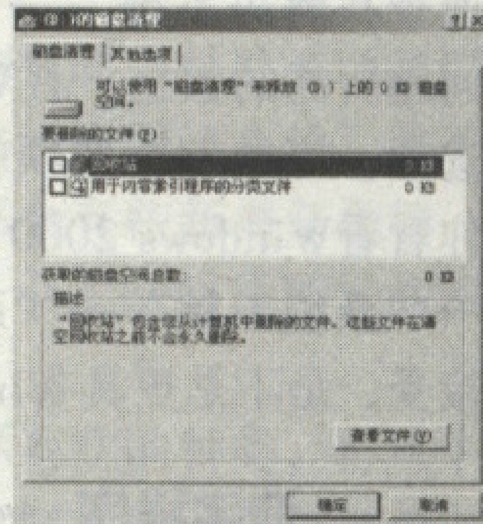


图 6

磁盘碎片整理——全新的操作界面

在Windows 98下就有一个磁盘碎片整理程序，那个时候的界面可和Windows 2000是截然不同了。Windows 2000的操作界面更象一个操作窗口，或者更确切地说象一个Web操作窗口。而它的功能则仍然是将每个文件或文件夹的各部分移动到卷上的一个位置，以便每个文件或文件夹占据磁盘驱动器上单独的、临近的空间。这样，系统可以更有效地访问文件和文件夹并保存新文件和文件夹。通过合并文件和文件夹，“磁盘碎片整理程序”还将合并可用空间，减小新文件出现碎片的可能。而且Windows 2000的磁盘整理程序可以对FAT、FAT32、NTFS多种格式进行整理，更方便用户管理磁盘。在“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“磁盘碎片整理”程序让笔者深刻感觉到微软一直在

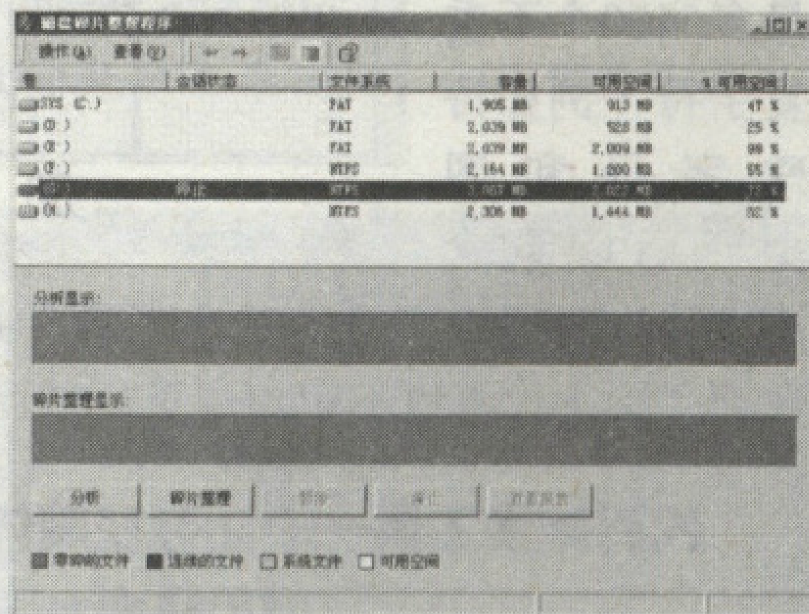
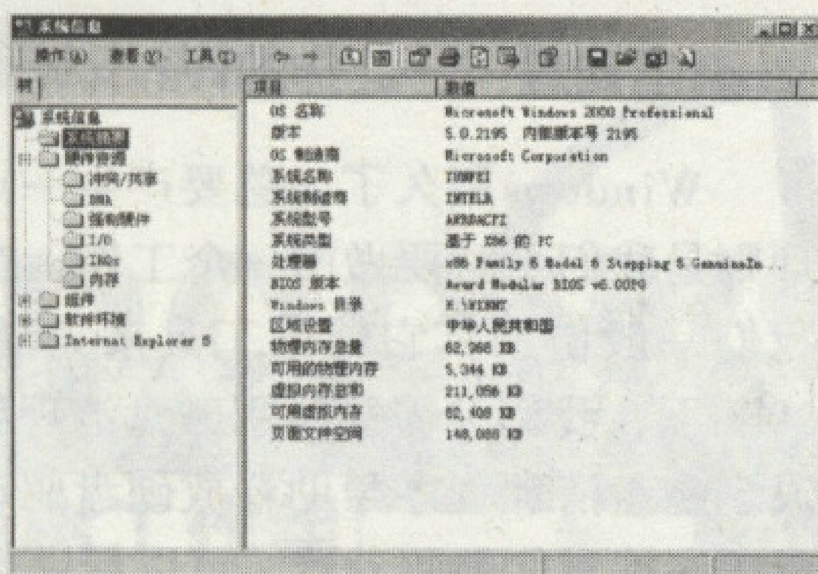


图 7

开发面向用户程序的不懈努力。而让笔者唯一感觉遗憾的是不能对这个磁盘一起做磁盘整理，而只能逐个对分区进行。

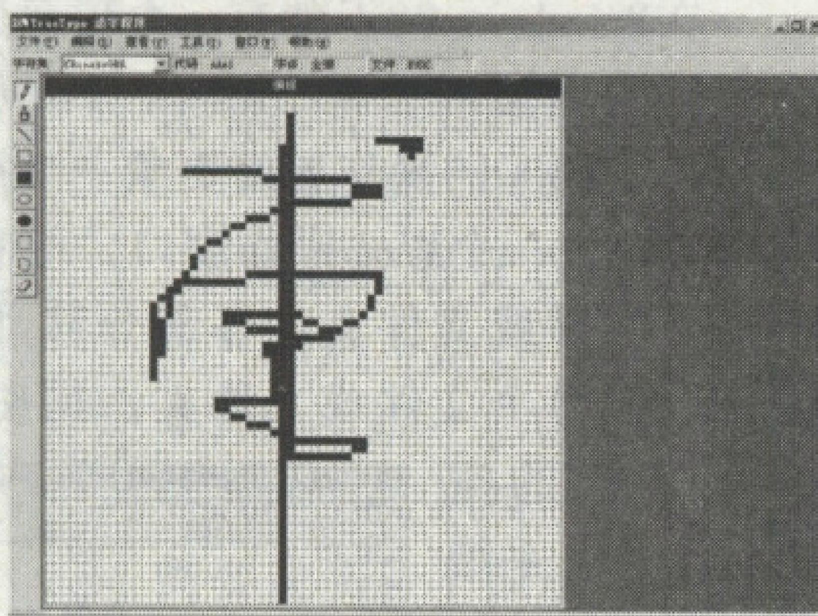
系统信息——更具Windows 2000特色

系统信息可以收集和显示系统配置信息。当你解决配置问题时，需要一些关于计算机的细节信息。使用“系统信息”可以快速查找解决系统问题所需的数据。在Widnows 98下也有一个系统信息选项，可是那个选项就完全是一个信息窗口，而现在你看看Windows 2000“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“系统信息”，是不是更让你容易接受，是不是更具备Internet的Web页面风格？


图 8

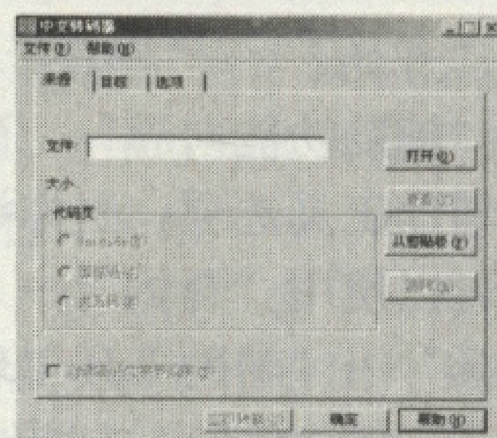
造字程序——文秘人员的必备工具

不知道在平时的工作中，你是否碰到一些不能使用输入法输入的汉字？你是怎么解决呢？用PhotoShop画一幅图片插入到文本中吗？可是记事本是没有办法插入图片的啊！怎么办？那就来看看“开始”→“程序”→“附件”→“TrueType 造字程序”。使用True Type 造字程序（PCE），可以为字体库创建最多6400个不重复字符（例如特殊字母和图徽）。PCE包含用于建立和编辑字符的基本工具，并带有更多的高级选项。这下你再也不用为难见的字而发愁了。


图 9

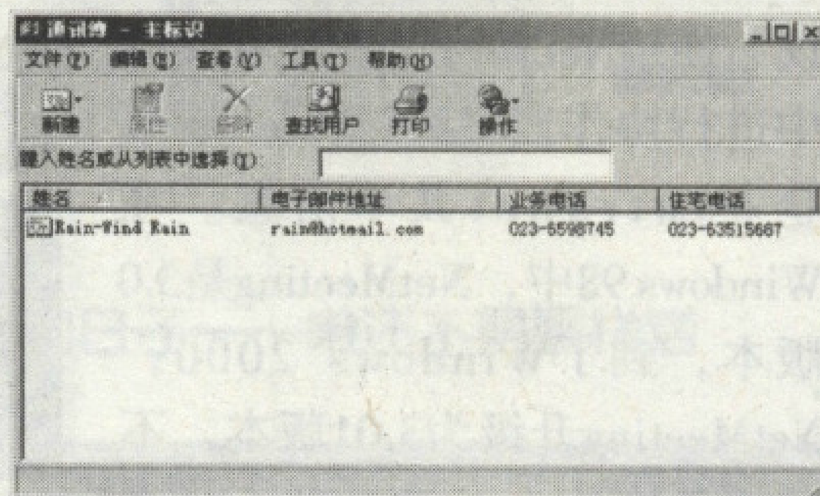
代码转换工具——让你在简体和繁体之间游刃有余

执行“开始”→“程序”→“附件”→“代码转换工具”，选择“文件”菜单或单击“来源”选项卡，然后单击“打开”按钮，指定你要转换的文件，在“代码页”框中选取源文件所使用的代码类型，单击“目标”选项卡，在“代码页”框中选取目标文件所使用的代码类型，如果需要，可在“选项”选项卡中选择其他选项，单击“立即转换”按钮，单击“目标”选项卡中的“另存为”按钮，指定目标文件的文件名。你就会看到你的简体变成了繁体（或者是繁体变成了简体）。神奇吧？


图 10

通讯簿——让你更好地管理联系信息

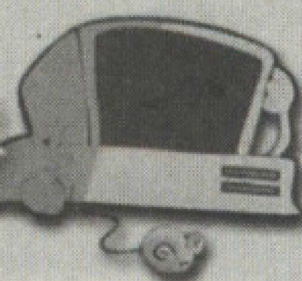
Internet时代，你要联系的客户会越来越多，你要联系的网友会越来越广，那么管理这些联系方式就是一个劳民伤财的事情。有没有一个更好的方法呢？以前在使用OutLook的时候就想着去建立一个联系地址簿，而现在Windows 2000则为我们提供了“通讯簿”功能，让我们方便地管理联系信息。通讯簿提供了存储联系人信息的方便之所，使诸如Microsoft Outlook Express之类的程序易于检索。它还有访问Internet目录服务的功能，可用来在Internet上查找用户和商业伙伴。所有的这些都为我们的工作联系带来了莫大的方便。


图 11

桌上弹球——紧张之后的娱乐

桌上弹球在国外可是一个非常流行的游戏（也叫太空军校生），现在微软也将它包含在Windows 2000中（不知道有没有给开发者版权费用？）。你可以在紧张的学习工作之余来一把游戏，放松一下精神，以更利于以后的学习。点击“开始”→“程序”→“附件”→“游戏”→“桌上弹球”，看看自己能得多少分？

在前面的这两次学习中，我们初步学习了Windows 2000的桌面的开始菜单，以及Windows 2000本身提供的一些辅助程序。这些辅助程序有的Windows 98没有提供，有的是对Windows 98功能的一个补充。你可能已经在这两次的学习中对Windows 2000有了一个大体的掌握。在后面的学习中，我们将逐步进入Windows 2000更深入的部分，以让你更好地掌握和了解Windows 2000，让你更真切地感受“Windows 2000只不过是一个工具”的豪言壮语。





不知不觉中，这个小栏目变成了每月一期，这样也好，我们才能保证介绍给大家的都是最热门、最Cool的软件。你不一定要下载、安装、使用它们，但你一定要知道它们的存在，说不定某天，你就需要它。

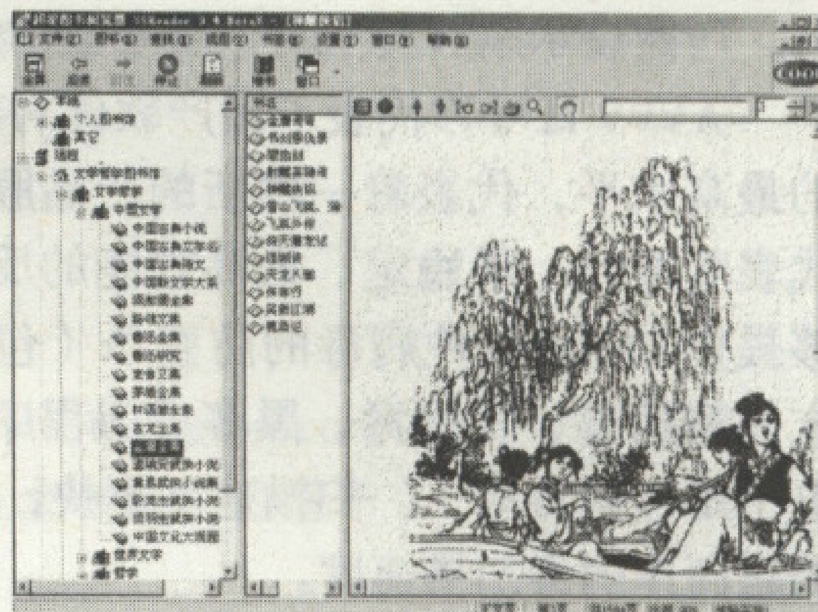
网上图书馆：SSReader

版本：V3.4 Beta7
大小：1.3MB
性质：免费
网址：http://www.ssreader.com
评价：让你拥有多不胜数的图书

什么时候我们也能象国外那样，想找资料时，轻轻松松坐在电脑旁边，然后连接上国家的图书馆呢？现在，我们终于迈出了一小步，虽然离理想还差些，终究是希望的开始。

SSReader是网上数字化图书馆的图书阅览器，通过该软件可以进入国家图书馆的庞大书库阅读，真的是国家图书馆哦，总共有文学哲学、法律、军事、计算机等24类，共计90 000 000页的书刊全文资料。

SSReader有点象IE，因为它就是用Url地址来浏览图书的。



SSReader还提供了下载功能，当你找到好书后，不妨把它们下载回来慢慢读，可是，多数图书是有版权的，你根本无法下载。

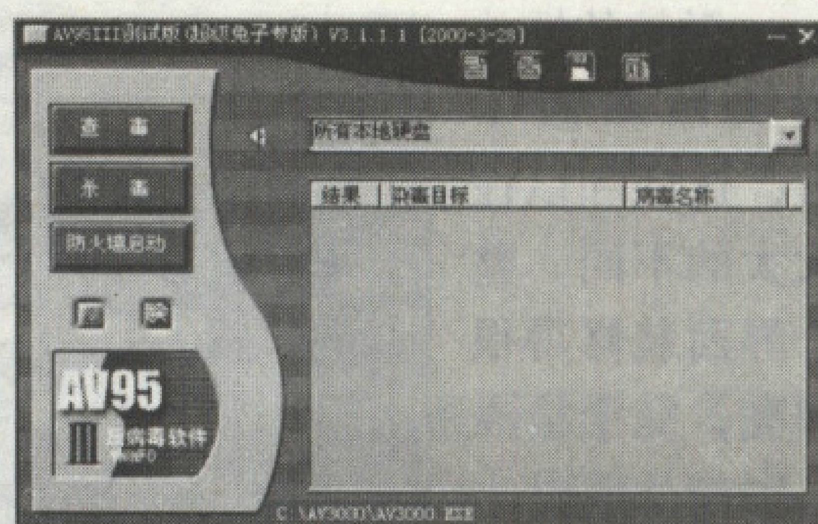
由于采用的是pdg格式文件，你不能编辑它，而且也不能转成普通的文本文件.pdg更象是图形文件，优点是用SSReader看书的感觉和看真书的感觉较接近，完全不象Read Book这类纯文字的书那么费神，而且SSReader还保留了原书的插图。

使用方法：安装好的超星浏览器，已经有两种图书的目录，如果你需要其它种类，则用“文件”菜单内的“书目更新”功能，不时都会有些新书登录的。你要保证此时正在上网，否则，会无法阅读所有的图书，除非你把它们都下载了。

点击右边“远程”，选择你喜欢的种类，再从中间选出一本书来，超星就会到网络上找，结果出现在右边，你可能不喜欢小窗口，按下工具栏那个“全屏”就OK啦。软件仍在不断更新中，新增的功能：自动更新、自动滚屏、完全键盘的操作、设置前背景色。

AV95 Ⅲ

版本：3.1.1
大小：2.1MB
性质：测试
网址：http://www.ynxx.com
评价：新一代的免费杀毒软件，但还需要完善



没有了CIH，反病毒软件似乎失去了生气。自AV98、金山毒霸和InoculateIT后，又有一款免费的反病毒软件问世了，它就是久违了的AV95，其曾被认为是国内技术最好的反病毒软件。

此次的免费版本是AV95 Ⅲ第一个测试版本，与正式版本功能差别不是很大，有些功能还没有完全加

人，厂商表示以后会支持该免费版本的升级。

AV95 Ⅲ号称代表了国产软件对Internet 整体结合的最高水平，代表着一种新的产品服务和运作理念，代表着最新、最稳定、最高效能的反病毒技术！它能够提供23000余种病毒的防查杀（包括引导型病毒、文件型病毒、宏病毒、黑客后门程序、因特网蠕虫、电子邮件病毒等）。扫描速度更快，高于每秒4M字节的超高速病毒扫描速度。

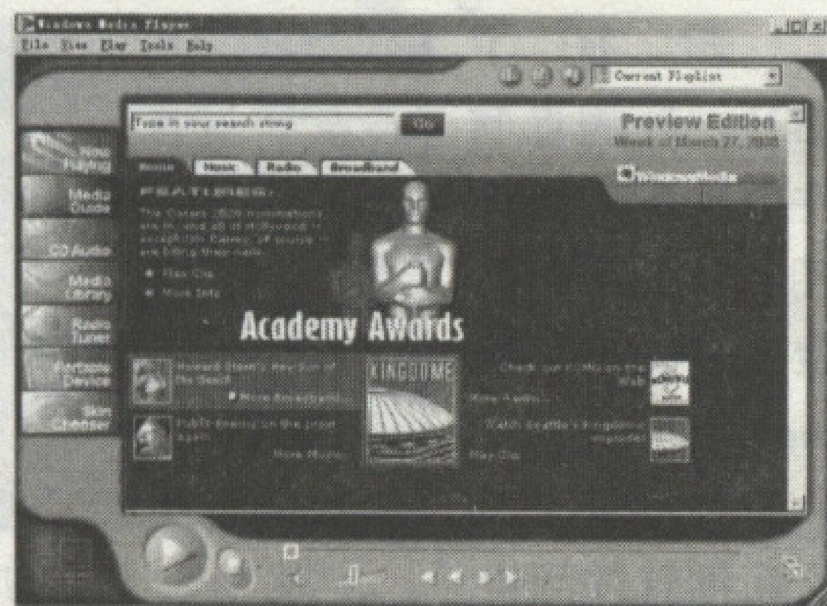
而且软件能在Win95/98/2000/NT 操作系统运行，实现全套的防、查、杀、修反病毒体系。实时监控的病毒防火墙技术，与操作系统实现完全无缝衔接，提升后台监控的稳定性。

软件的界面做得很漂亮，但操作上仍有一些毛病，尤其是选择扫描路径时，显得有点笨拙。我们简单测试了一下，在执行一个被CIH 感染的程序时，AV95 Ⅲ的病毒防火墙会自动将其清除（因为默认设置就是自动清除），但没有弹出任何报警窗口，让我们无法知道这个软件是有病毒。而且Av95 Ⅲ无法扫描压缩的Zip 文档，但我们到“系统设置”窗口一看，原来有这个选项，但却是灰色的，不知道是何原因。

我们能够想到：AV95 Ⅲ的竞争对手是与其同样是测试版的金山毒霸。说真的，免费的杀毒软件越来越多，我们现在完全没有必要再花钱去购买，就连最近的Kill 2000 For Win2000 也以免费的形式发布。

微软的新播放器：Media Play

版本：7.00.00.1153 Preview
大小：6MB
性质：免费
网址：http://www.microsoft.com
评价：改进很大的播放器，只是对国内用户仍然没有吸引力



微软的播放器又出新版本了，这回和以往大大的不同，整个界面装修得很漂亮，完全给人一种新的感觉。微软似乎想让人们快点忘记它的旧版本，想想以前的它，虽然什么都能放，但又有多少人喜欢用它呢。

Microsoft Media Play 7.0 可说做了重大的改进。新版本看来吸收了Real 公司的JukeBox 设计，不仅功能上的加强，微软特别还为它提供了网络上的信息。刚开始用时，它总是要连接到网上，如果连不上的话，就弹出一个错误信息，让我们感到非常不便。

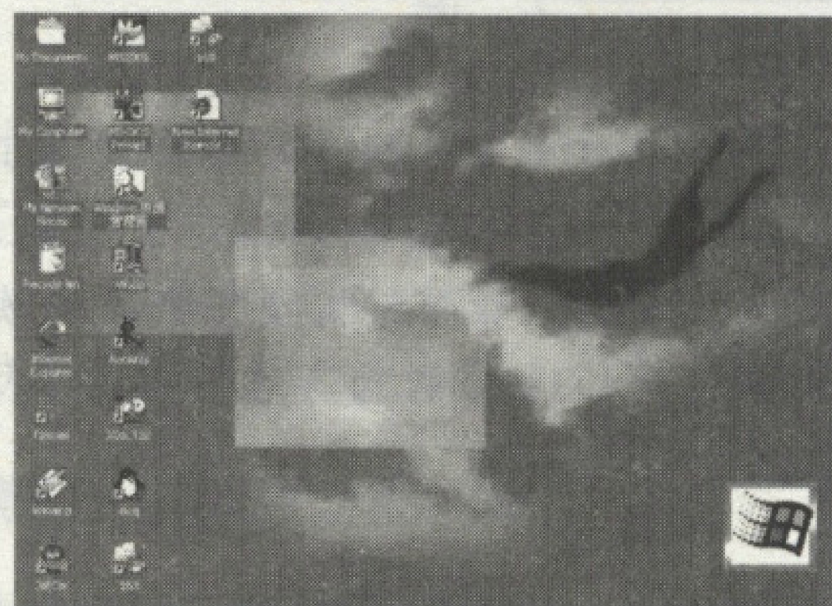
尽管网上的内容不错，但在中国可能无用武之地。

Media Play 所有版本支持大多数的影音格式：Windows Media、ASF、MPEG-1、MPEG-2、WAV、AVI、MIDI、VOD、AU、MP3及QuickTime。新版本现在已经有CD 音乐和Media Library 管理多媒体文件和编辑播放列表了，在播放音乐的同时，还有好几种音乐频谱分析图案可选。

新版本能够制作MP3 了，不过，速度不算快，同时借助它提供的Radio Tuner，让你能方便找到网上电台。Skin 是换肤功能，7.0 配套来时就有3 种界面可选，其中的人头Skin 看了确实够吃惊的。

在很多细节方面，Media Play 7.0 做得还不够，现在的它还是个预览版，希望正式版会有所改观。

用Win98 来体验Win 2000

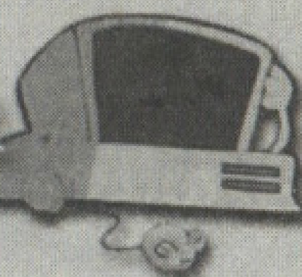


Windows 2000 问世好几个月了，Win2000 的图案设计肯定要比Win98 好，至少让人感到很新鲜，如果你因为自己的电脑太低档，或者由于硬件的原因，无法安装Win2000，而又想体验到Win2000 的样子，其实把你的Win98 装扮成Win2000 也不是什么难事。我们提供一套组件给你，保管你也能过上Win2000 的日子。

软件：Windows 2000 IconPax
版本：V1.2
大小：384kB
性质：免费
网址：http://www.geocities.com/Augusta/2931

IconPax 是个图标更换小工具，而现在的Windows 2000 IconPax 则是收集了Win2000 的图标制作而成的专门版本，它能够自动更换所有的系统图标，让系统看起来更象Windows 2000。

使用方法：直接安装它即可。在安装前，你最好



退出其它正在运行的程序，因为安装一结束它会自动重新启动。恢复方法也简单，到控制面板的“添加/删除程序”里把IconPax 卸载，系统图标便又回来了。

软件：Windows 2000 简体中文版配色方案
版本：V1.0
大小：310kB
性质：免费
网址：http://www.superr.net

光有IconPax还不够，IconPax只替换了Icon，但整个桌面的颜色仍然没有变，所以我们还需要色彩上的配合。这个嘛，我还没有找到好软件，只好自己动手做了一个。

使用方法：解压出来的文件有两个：win2000.reg，请直接双击，把配色方案加载入注册表里，然后进入控制面板的“显示”，切换到“外观”，把下面方案中原来的“Windows 标准”改为“Windows 2000 简体中文版”。

另一个Windows 2000.bmp 文件，请拷贝到你的Windows 目录，它是个墙纸，进入控制面板的“显示”的“背景”，就能选择到Windows 2000了。

软件：3D 配色更换器
版本：V3.0
大小：582kB
性质：共享
网址：http://jotenet.cjb.net

3D Color Changer 是个配色的更换小工具，软件里面包括几十种设定好的方案，保证让你的系统面目一新，甚至还有个Win3000 的方案，真不知道作者是从哪里弄来的。虽然里面也有Win2000 方案，但我还是觉得不如上面的那个来得真实。

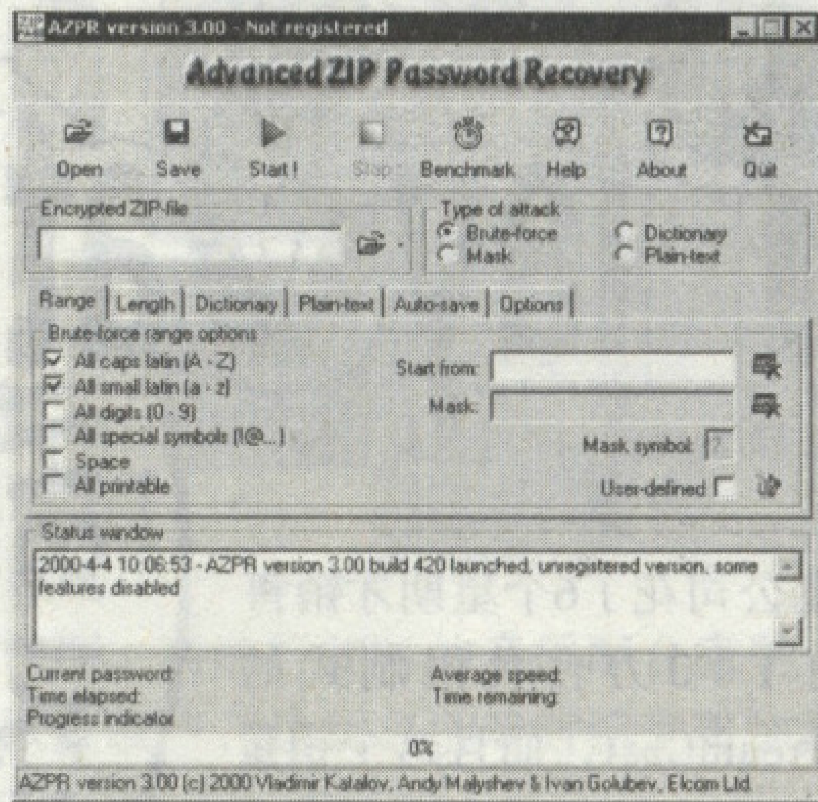
3D Color Changer 和一般配色方案不同，它更注重于3D 方面。在控制面板的“显示”的“外观”里并没有关于3D 方面的设置，你只有用3D Color Changer 才能更改获得，虽然它的色调淡了一些，不过，软件提供修改功能，使得这些都可以根据个人的喜好来设置。

使用方法：选择“Scheme”菜单的“Load”，你会看到一堆方案，慢慢尝试它们，按下“Apply”即生效。恢复方法：软件本身没有提供复原方案，你只能到控制面板的“显示”的“外观”那里，重新设定为“Windows 标准”。

密码攻略：Advanced ZIP Password Recovery

版本：V3.0
大小：670kB
性质：共享
网址：http://www.elcomsoft.com
评价：解除Zip 文档密码的高手

总会有人忘记Zip 压缩文档密码，这时候，你就需要一个最好的工具来解密，为什么要用最好的呢？因为Zip 的密码解起来相当耗时间，特别是密码长度超过6 位时。



Advanced ZIP Password Recovery V3.0 就是我认为最好的Zip 解密工具。几乎所有的Zip解密软件都是用穷举法破解的，因为没有速成的方法，所以搜索速度是最关键的。AZPR 不仅速度快，还提供了速度测试功能，让你知道自己的电脑解密速度是多少。

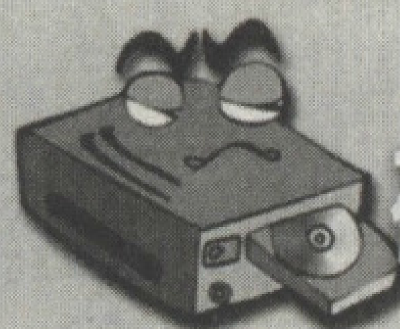
AZPR 会帮助你计算一个搜索方法所需的时间是多少，超过几小时的简直是家常便饭，所以你需要使用其它的特殊方法：密码固定的字符、密码字典、文件对比等。

使用方法：按下Browse 的图形按钮装入一个加密的Zip 文档，然后在下面选择密码的可能性字符，注意：多选可能会需要更长的时间。

All caps latin 所有大写字母
All small latin 所有小写字母
All digits 所有数字
All special symbols 所有符号
Space 空格
All printable 所有字符

接着最好再到Length 那里，确定密码可能是多少位的。没有注册的版本，最大只能搜索到5位的密码，这点大家要记住了。设定完毕，即可按Start 开始搜索。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第6期\BBX\下。



售价：39,800日元（371.79美金）

发售日期：日本，2000年3月4日；欧洲以及北美，2000年秋季

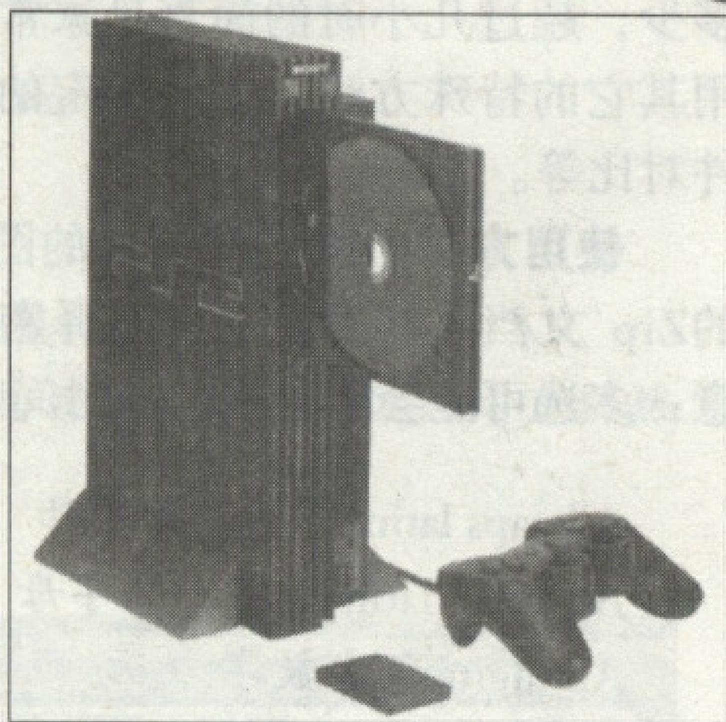
PlaySation2 深入解析

广东 cho编译

日本盛事：PS2发售

一个周末，索尼娱乐销售了100万台（准确地说，是98万台）日本制式的PlaySation2。作为比对，世嘉公司花了6个星期才销售了100万台美国制式的DreamCast，而且这个销量对于世嘉来说也已经是破纪录的了。毫无疑问，这个数字反映了索尼公司在电子娱乐消费产品上的强大影响力。

Sharky Extreme的编辑非常幸运，能够拿到这100万台PS2的其中一部。很自然，我们会深入介绍这个索尼最抢手机器的技术及实际使用后的看法。我们已经打穿了所有随该产品发售的最好以及最差的游戏软件，并且，我们还就这方面进行了PS2、Dreamcast之间的比较。

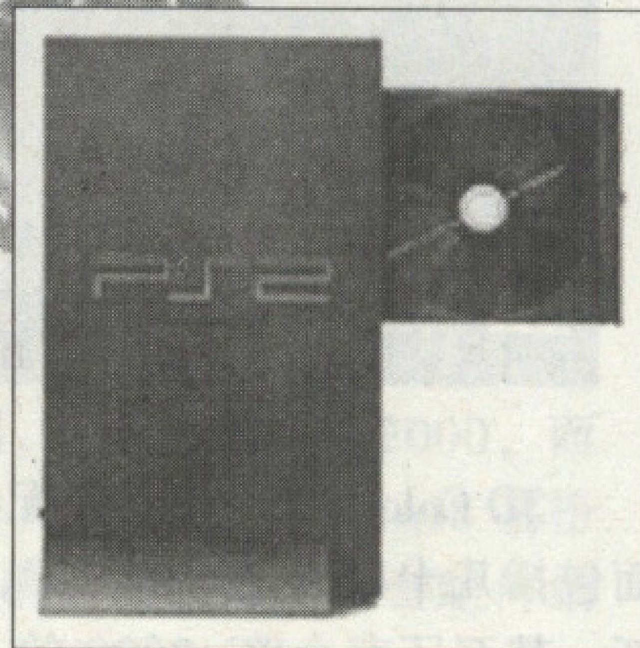


我们如何获得它?

的确，索尼公司对PS2的销售进行了严格地限制。基本上，你只能够在日本本土内获得该产品，许多PS2的销售商都被日本政府的海关专员经常“问候”，凡是发现有销往海外企图的商家，都一律会没收其所有的PS2存货。尽管日本方面采取了如此严密的措施，但它却不可能下令禁止外国人的到访：我们一听到销售的消息后，就立马动身前往日本并且获得了一系列精彩的屏幕截图（而非用数码相机拍摄的画面），因此你完全可以在本文中大饱眼福。

盒子里有些什么呢?

PlayStation2（PS2）的包装里包括了：PS2单机、1只Dual Shock 2模拟手柄控制器、1片8MB的存储卡、1张实用工具光盘1条多路AV电缆、1条AC电源连线以及1本使用手册。



技术规格：

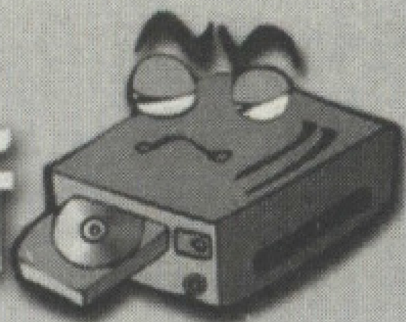
下面对PS2的技术规格按照条目的形式详细分述。

CPU

CPU：128位“Emotion Engine”

系统时钟频率：294.912MHz

PS2是围绕由东芝生产的128-bit Emotion Engine设计的。运行于294.912MHz的Emotion Engine为复杂场景的创建提供强劲的支持。索尼声称该CPU的浮点性能



可以达到6.2GFLOPS，而较早之前，我们也曾经听说过这个Emotion Engine能够每秒绘制66000万多边形。我们也同样听说过，在经过光照、阴影以及其它必须的影像细节渲染后，它的多边形处理能力会大幅度下降为1000万个多边形/秒。但是无论是哪种情况，这些数字都给了我们深刻的印象。

作为对比，世嘉公司的DreamCast使用的Hitachi（日立）200MHz SH4处理器，拥有64bit浮点单元以及32bit整数单元，能够实现1.4GFLOPS，换而言之，就是软弱的每秒300万个多边形峰值处理能力。

（注：此数值只供参考之用，因为假如按官方所公布的数字来看，PS2的多边形运算速度最快为每秒7500万个，但这个数值并未考虑Texture Mapping（即在多边形上包裹纹理）、Filtering（为使图像更加自然、整洁所进行的后期加工）以及Lighting（使图像更加真实的投影及光暗效果）等所需的运算过程。假如将这些因素一并考虑的话，PS2的多边形运算速度大约为每秒2000万个，除此之外，这个数字又会受到游戏的人工智能及声效等各种因素所影响，所以假如我们作最保守的估计，PS2的运算速度为每秒1000万左右。）

显示子系统

图形："Graphics Synthesizer"

图形内核时钟频率：147.456MHz

嵌入式高速视频缓存（Embedded Cache VRAM）：4MB

PlaySation2的图形子系统被称为Graphics Synthesizer。它运行于147.456MHz，或者说是CPU速率的一半。它包含4MB的内嵌式显存高速缓冲，这方面，它有点类似于英特尔的810芯片组为了增强性能而附带显存。

作为对比，世嘉公司DreamCast的图形芯片PowerVR 2DC是运行于100MHz的。DreamCast的图形系统有一个优势，就是它只需要描绘可视的多边形，有助于大幅度降低对内存带宽的需求。

实际表现如何呢？

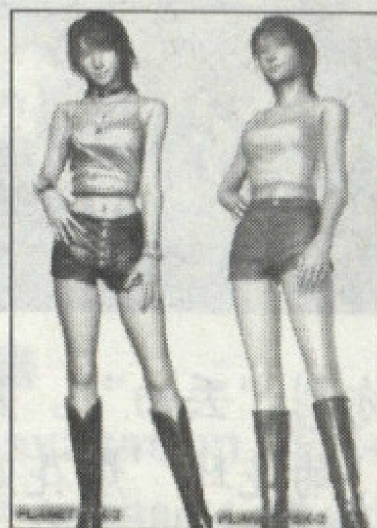
PlaySation2的硬件技能如此强大，但是它跑起来的实际表现如何呢？让我们来看看5个不同的游戏在PS2上的画面表现吧。需要注意的是，这些都是第一代的PS2游戏。随着开发人员对PS2开发经验不断增进，图形、声效以及游戏操控都会有戏剧性的加强。

Ridge Racer V

Ridge Racer V作为一款街机赛车游戏，自发布以后，也许是日本最抢手的游戏。它的确很值得一玩。该游戏的开场画面是由数组飞速奔驰的赛车以及高多边形生成的Namco girl快镜组成，整个Opening都是用实时运算生成的。部分批评家会对跑车女郎Fukami Ai跟上一代的Nagase Reiko过于相像感到失望。

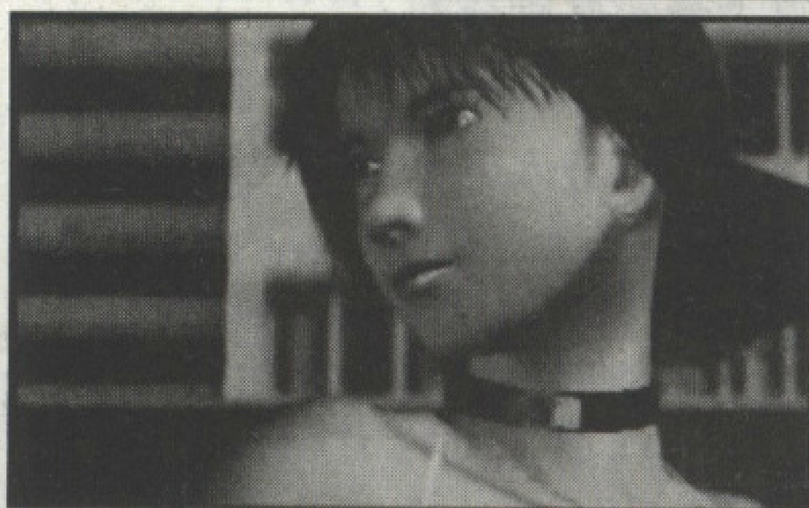


游戏运行时的画面极好，这包括了车身上华丽的倒影细节、相撞时迸现的火花、车道上轮胎痕迹以及建筑物的结构等。高速行驶时的音乐配合完美，加上快重的节奏以及歌声，让玩家游戏时感觉更加淋漓尽致。游戏在细节刻画上下了不少工夫，当你在夜间行驶时驾驶舱中的仪表清晰可见，在重放模式中你能看到刹车闸频繁地被踩动。车外视角下可看到车体在阳光下闪闪发光。Ridge Racer V是我们玩过的赛车游戏中最好的，超过了我们以往在家用机以及PC上所玩过的同类型游戏，包括PC上的Midtown Madness以及Need For Speed：High Stakes。它的容量让人惊讶，赛道、菜单、界面一切都能看出典型的Namco设计风格。







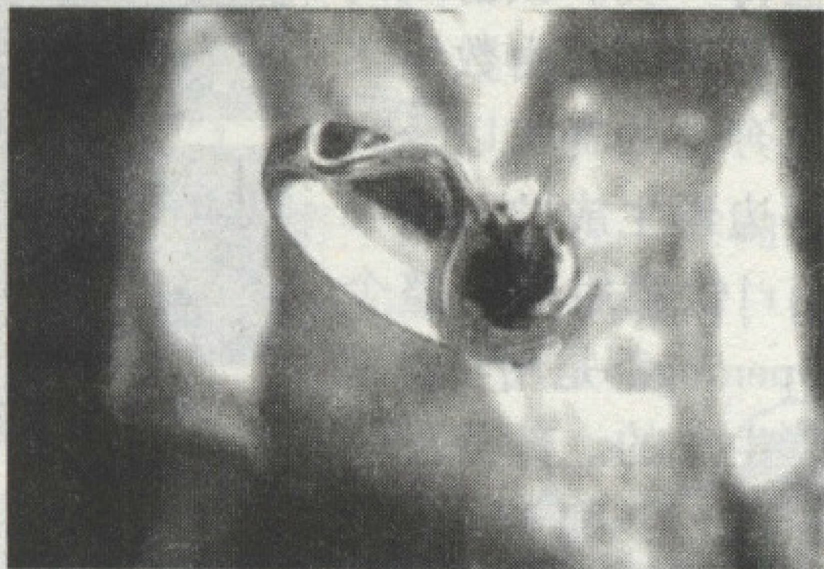


Street Fighter EX 3

Street Fighter EX 3是3D Street Fighter EX系列的第3部作品。游戏实际上跟Street Fighter 2大同小异。SFEX 3的画面表现更加精细、更加绚丽。遗憾的是，PS2的SFEX 3并没能完全发挥出机器的性能，坦白地说，DreamCast的SoulCalibur表现得就出色多了，尽管它的

图形以及背景细节并不十分好。

Eternal Ring



Eternal Ring是一个第一人称的RPG冒险游戏。遗憾的是，这款游戏的画面表现平平，可玩性也很一般，完全无法体现PlaySation2的强大硬件机能。还有它的全部DVD影片中，所有的角色都没有任何的语音对白。我们必须承认，日本有些人方面的事情是我们还暂时无法明了的呀。

Fantavision

Fantavision是一个以烟花为主题的游戏。游戏中，你需要把3个或者更多的任意颜色的焰火组合以后，再放到空中绽放。如果你不能在指定时间内完成一个烟花的话，程序就会发出嘶嘶声，而你则"丢命"。要是你实现了若干个菊花烟花组成的"菊花环"烟花效果，你就可以获得大量的奖励分数。



Fantavision的音乐取自于50年代的音乐节拍，带有一点刚刚进入电子化时代的气息。

Kessen

Kessen是一款以日本战国时代为背景的即时战略游戏。在这一游戏中你扮演德川家康率领你的部队去对抗石田三成（游戏通关后可使用这一角色）。切入战争的画面以后，场景的细节表现很逼真，但是，各种单元的移动却显得非常笨拙，给人的感觉并不是很好。喜欢日本战国历史的玩家一定会喜欢这一游戏，而那些不喜欢战略题材游戏的玩家也会为这一游戏极富感染力的画面和音乐所吸引。

缺点

PlaySation2并不是各方面都那么好的。只要你看过3dfx Voodoo5系列的全场景抗锯齿以后，你就会为PlaySation2的那么一丁点抗锯齿能力感到失望。事实上在某些时候，锯齿状的画面、杂音以及像素拖缀现象对于任何人来说都是显而易见的（山脊赛车V是例外）。抗锯齿功能的不足是大多数游戏平台的不足，幸运的是，它们主要是在TV（分辨率不高）上展现其画面。

游戏画面综述

总的来说，PlaySation2的游戏中，既有画面出色的Fantavision和Ridge Racer 5，也有感觉呆滞难看的Eternal Ring。除了Eternal Ring以外的各个游戏都基本表现出了PS2的强大机能，但是，我们相信它们都还没有完全发挥PS2的全部性能。遗憾的是，我们没能等及Final Fantasy X以及GT2000的面世。

内存子系统
主内存：双128Mbit RDRAM模组
主内存容量：32MB
内存总线：双Direct Rambus通道
带宽：3.2GB/s

Emotion Engine由两条Direct Rambus通道提供数据传送，每一条都运行一个128Mbit RDRAM设备，提供总共32MB的主内存。透过两条RDRAM通道，可以获得3.2GB/s的内存总线带宽。

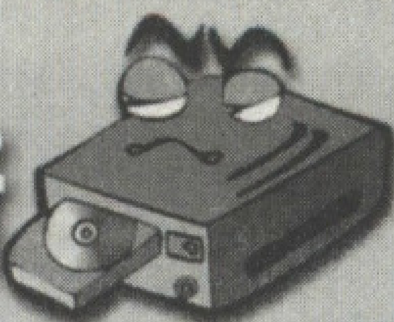
RDRAM直接安放在PS2的主机板上，与Emotion Engine距离两英寸左右。

作为比对，世嘉公司的DreamCast使用的16MB 100MHz SDRAM，透过一条64bit的内存总线与系统逻辑连接。该内存子系统可以提供最高为800MB/s的内存带宽。不过，我们需要重申的是，DreamCast的显示子系统所需要的内存带宽要低很多。

为什么是RDRAM呢？

你也许会问，索尼为什么要选择使用RDRAM呢？我们并不知道事件背后准确的原因，于是，我们跟Rambus公司进行谈话并交流了意见。按照他们的说法，对于索尼的特别方案来说，选择RDRAM比DDR SDRAM有几点压倒性的优势。

对于DDR SDRAM技术来说，要达到3.2GB/s的带宽，就需要128bit的内存总线。举个例子，英特尔的440BX芯片组使用的是64bit的100MHz内存总线， 使用100MHz的SDRAM可以提供800MB/s的峰值内存带宽。200MHz的DDR SDRAM在64bit的内存总线上，可以提供1.6GB/s的内存带宽。要使用200MHz的DDR来实现3.2GB/s的内存带宽，你就必须在CPU-（系统逻辑）-DDR SDRAM之间采用128bit的内存总线。



为何不如此呢？原来，如果要采用宽总线，就会出现一系列不利的情况。一条宽总线，需要比一条窄总线更多的布线。布线占据空间，并且当你在电路板上增加其他组件的时候，所需的空间通常都会大于主机板的表面所能提供安装的空间。

所以，PCB通常都会使用多层板制造，每一层的表面都可以作为布线的空间。如果需要把电路板作得较小并且需要放置许多零件的话，工程师就必须涉及一块有几个层面的PCB，以便为布线留出空间。宽的总线，就需要更多的布线空间，于是，在给定的主板空间上就必须有更多的层以供使用。

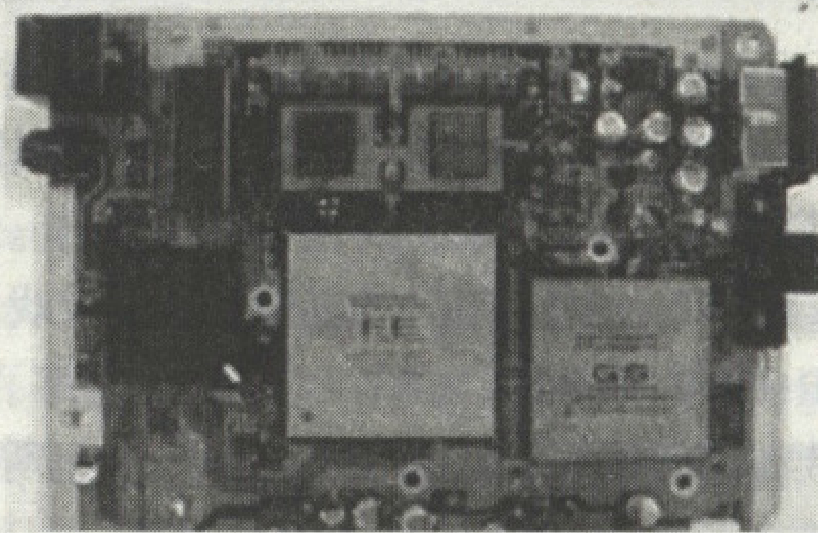
在PS2上，索尼使用了两条16-bit的Direct Rambus Channel。我们无法获知PS2的主机板采用了多少线路层，如果按照今天的桌面PC来衡量的话，两条16-bit的Direct Rambus Channel需要4到6层的PCB才能达到完善。虽然在今日的桌面PC上还没有使用DDR SDRAM，但是我们可以想象，它所使用的主机板将可能需要8层的PCB。

正因为DRDRAM（Direct Rambus DRAM）的窄总线，使得其可以在比DDR SDRAM较少布线的情况下就达到3.2GB/s的内存总线带宽。而索尼PS2的主机板不仅细小，还附带了众多的零件以及相应的布线，使用RDRAM的话，就可以很好地处理协调的关系。如果PS2使用128bit的DDR SDRAM解决方案，就必须使用更多线路层的PCB，造成其成本上升。

深入技术层面的话，假如使用X8的200MHz DDR设备，就需要16个DDR设备，才能让内存系统实现128bit的3.2GB/s峰值内存总线带宽。在如此狭小的主机板空间里，无法给出足够的表面安装空间。4个X32的DDR设备也可以组成128bit内存总线。但是，那些设备并不符合PC的标准，而且，它们依然需要更多的控制管脚以及更大的主机板面积来布线。基于RDRAM的内存系统由于更少的零件数量，让其在PS2这样的电子消费产品中拥有一定的优势。

主机板的核心部分：中心为中央处理器Emotion Engine（EE）；其上方为2颗Rambus DRAM；而右方为图像处理器Graphics Synthesizer（GS）。

当256Mb DRAM技术成为标准的时候，一个4-device的DDR内存系统将达到128MB的容量，而一个基于RDRAM的内存系统将会从每通道16MB增强为每通道32MB。能在较小的增量下，提升系统的内存容量，对于PS2这类内存需求并不是很高的电子消费类产品来说，是非常有价值的（如此一来，就可以减少浪费，降低成本）。所以，低连接管脚数量并能够提供高带宽的RDRAM内存系统，可以为PS2提供很好的成本-效益比。



顺便提一下，索尼的PS2并不是第一个使用RDRAM的家用机平台。在较早之前，任天堂的N64就使用了4MB的RDRAM。不过，N64的RDRAM采用的是一个老旧且慢速的RDRAM模组。

音响系统

处理器：SPU2

发声数：48个声道外加软件模拟

音频内存：2MB

PS2配备了一个好的足以让人晕眩的音频系统。当然，音频的质量主要取决于你拥有的喇叭以及扩音器设备，但是，跟其他控制平台（包括世嘉的DreamCast）不同的是，PS2能够正确地演绎任何立体声效。PS2支持音频CD的回放以及包含有DTS、杜比数码的DVD电影。这是一个非常诱人的特性！

IOP-I/O处理器

CPU内核：PlayStation CPU+

时钟频率：33.8688MHz或者36.864MHz（可供选择）

IOP内存：2MB

PS2的I/O处理是由原PlaySation的中心处理器进行操作的。除了能够进行I/O处理以外，这枚处理器还提供了对上一代索尼游戏平台PlaySation的向后兼容。所以，假如你没有PlaySation，但是却买了一台PS2的话，你就可以租借或者购买几百套PlaySation游戏（或节目），而无须担心PS2专属游戏的暂时匮乏。需要注意的是，日本制式的PlaySation2只能玩日本制式的PlaySation游戏。

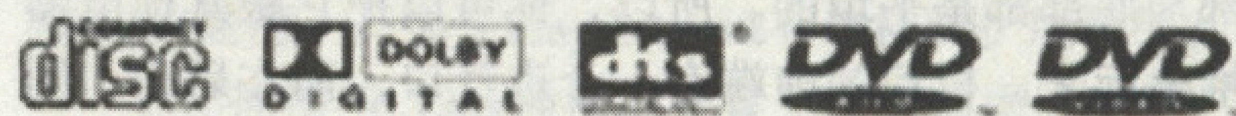
DVD-ROM

光盘驱动器：DVD-ROM

驱动器速率：CD-ROM/24x；DVD-ROM/4x

媒体：PlayStation2 CD-ROM，DVD-ROM

支持格式：Audio CD，DVD-Video



PS2最令人兴奋的特色之一就是它的DVD-ROM。在游戏方面，DVD-ROM支持可以让游戏开发者把容量超过4GB的游戏放在一张光盘上。所以，你可以期望看到许多拥有全屏电影的PS2游戏。采用24X的CD-ROM速率以及4X的DVD-ROM速率，你就无需因为视频或者游戏数据的装载而久久地坐等了。

Audio CD的支持，意味着你可以把PS2作为你的家用CD播放器。跟我们先前使用过的其他家用机不同，PS2的CD音频回放完全可以媲美大多数的中档CD播放器。加上DVD的回放功能，你完全可以考虑购买PS2取代CD播放机作为你的家用立体声系统。

另一方面，根据来自www.thegia.com方面的报道，1.0版本的日本DVD回放软件在经过特殊的方法破解后，可以在PS2上播放美国的DVD影片。我们尝试了这个破解方法，发现它的确可行，但是有一定的限制。我们可以完全读取Matrix（22世纪杀人网络，内地的译名为黑客帝国），但是Young Frankenstein则只能播放菜单系统，无法播放实际的片子。

其实在3月中旬，东京的秋叶原已很难找到PlayStation 2的踪影了。其中一个原因，就是因为Sony对市面上的PlayStation 2已进行全面的回收，用意是要将有问题的DVD Driver Ver 1.0更换。

至于由4月1日开始推出的PlayStation 2，机体内的DVD Driver会改成只可以看到第二区码的Ver 1.1。不过话虽如此，不少想购买PS2的玩家4月跑到秋叶原的时候，发现绝大部分Game Shop都没有PlayStation 2可卖。看来，索尼公司需要大量的金钱才能禁止这个无意（但却是方便）的功能。

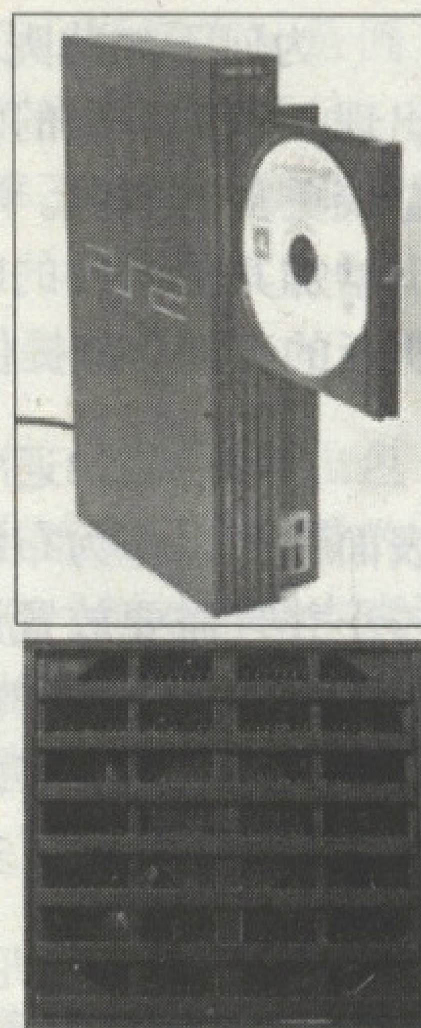
作为比对，世嘉公司的DreamCast配备了一个12速的GD-ROM，每张GD-ROM盘片可以提供的最大容量为1GB。DreamCast看起来并不怎么样：不能回放DVD影片，也不能跑上一代平台（土星）的软件。

大小、重量、外观以及散热

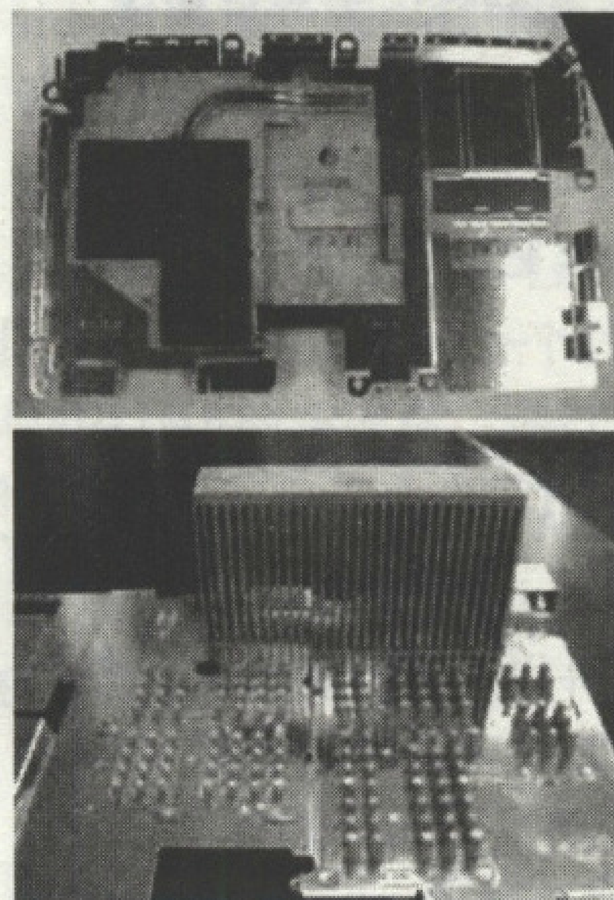
尺寸：301mm（W）×178mm（H）×78mm（D）（12"×7"×3"）

重量：2.1公斤（4 lbs，10 oz.）

PS2的机箱以黑色为主，配以高亮度的蓝色。顶部与底部都是平坦的，所以，你可以把它跟其他电器堆叠起来。机箱的前端有一个进气口，而在后面，则有一个排气扇。风扇跟DVD驱动器的声音都要比世嘉的DreamCast小，但是，DVD驱动器转动的声响依然可以在几步开外的地方听到。机箱的底部跟左面都有橡胶垫脚，允许你平放或者侧放机子。在机箱的前方，有一个可以转动的小PlaySation标记，你可以根据机箱的放置方式来转动它，使它与机箱配合完美。用户可另外购纵置及横置的脚架，如此一来，可以随意摆放自己的PS2主机而无须顾虑稳定性的问题了。

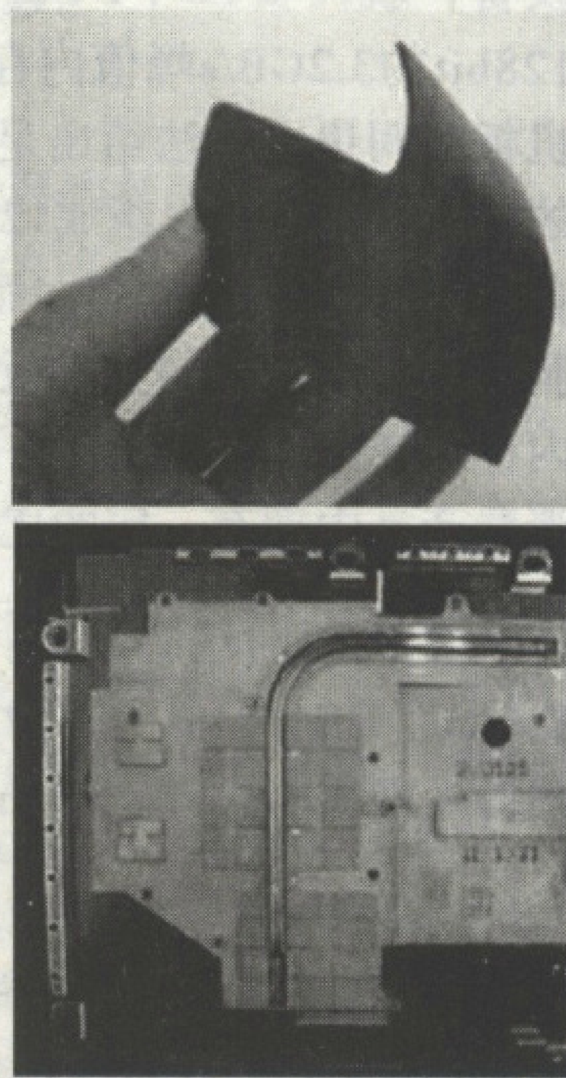


DreamCast的主机尺寸为7.25"×7.25"×2.25"，明显小于PlaySation2；但是，它不是平坦的，而且也不能直立放置，所以，DreamCast事实上要占用更多的桌面空间。

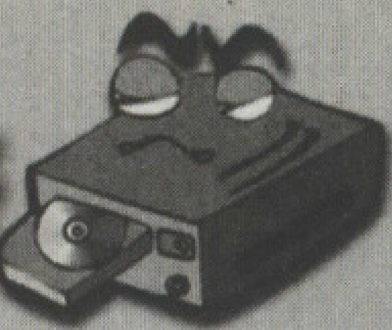


左图为散热板的底部与主板紧贴的部分，右图则为正面配备散热器及散热针的部分。

PS2的功率为50W，机体内的散热板可以说是它的另一个主要散热手段。散热器上除了有可以让散热风扇的风穿过的通风槽之外，其表面还有129个突起的尖状金属物，这些突起的金属可以大大增加散热板的表面面积，并提高风扇的散热效果。



在散热板与Emotion Engine以及Graphics Synthesizer重叠的部分，我们又发现一条散热管道，管道由一块L型的高效热传导胶皮覆盖。如此一来，管道便与传热胶皮相接，而胶皮又与中央处理器及影像处理器相接，三者连成一体，成为一个高效能的散热系



统。我们甚至可以在胶料的横切面中看到能够提升传热效能的金属物料被混入胶料中，相信这块散热胶是特别为PS2而制造的。

控制界面

界面：控制器（手柄）接口×2

PS2的控制器接口兼容原来的PlaySation外设，这意味着，市场上大量的原PlaySation附加控制器都将可以继续使用了。跟PlayStation一样，控制器接口与Memory Card插槽各有两个，它们的位置就设在DVD Drive的左面。由于可使用PlayStation的控制器（手柄）及Memory Card，所以这些插槽跟PlayStation的完全一样。相比之下，DreamCast跟N64都拥有4个控制器（手柄）接口，可以让你跟其他三位朋友一起玩乐。幸运的是，如果你愿意多花些钱的话，就可以得到一个接口扩展集线器了。



图注：Dual Shock 2的外形跟Dual Shock没有甚么大分别，但却可感应到玩者按键时所用的力度。

Dual Shock 2与PS的Dual Shock相比在外表上十分相似，不过实际上两者还是有很大区别的。Dual Shock 2最大的特点是除了Start和Select按钮之外，所有的按钮都是模拟型（而不是数码型）的，能感应256个不同程度的按钮力度。也就是说玩家按钮的时间以至按钮的力度，控制器都能感应得到。目前来说，已经有Sky Surfer以及Eternal Ring提供Dual Shock 2手柄的支持。

一些原来Dual Shock手柄让人感到厌恶的地方，你依然可以在Dual Shock 2手柄上明显地感受出来。

记忆卡插槽×2

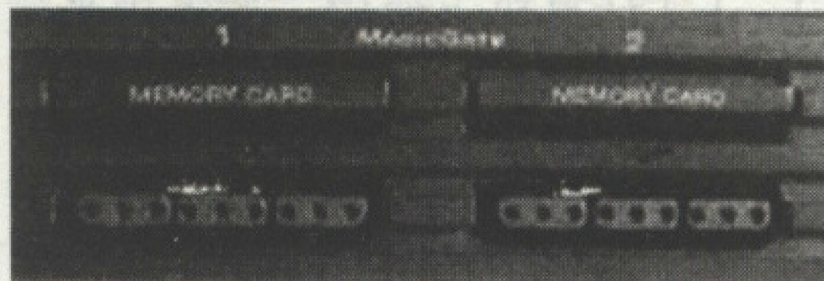
跟PlayStation一样，Memory Card插槽都设于手柄插槽之上。

两个Memory Card插槽可以让你跟朋友更方便地交换数据。在播放DVD影片的时候，你需要把含有DVD播放驱动程序的Memory Card插入到Memory Card插槽中。至于那张拥有8MB容量的Memory Card，容量是旧的64倍。不过要注意的是，虽然PlayStation 2主机也可使用旧Memory Card，但PlayStation的游戏资料只可储存于旧Memory Card或Pocket Station内；而PlayStation 2的游戏资料则只可储存于8 MB Memory Card内。故此，新旧Memory Card的数据是不可以互换的。当然，PS2 8MB的Memory Card容量也要比世嘉DreamCast的VMU的容量高得多。



曾经有报道指出，大约有1000块PS2 Memory Card由于在播放DVD的时候出现了数据丢失而被送返商铺那里。我们在使用的过程中，的确碰到了一些麻烦。在我们纪录了几次游戏以后，我们再也不能播放影片了。在DVD转动的时候，我们只看到了黑屏。不过，我们从工具盘中重新把DVD播放驱动装载回Memory Card以后，一切都迎刃而解了，画面非常正常。

AV Multi输出电缆/插槽（1/1）



还记得第一代PlayStation的AV输出是怎样的吗？除了一个AV Multi输出插槽外，它拥有视频、左右声道这三个插口。到了PlayStation 2后，就只设有一个AV Multi输出插槽，它就在电源Cable插槽的下面。使用它除了可接随机附送的AV线外，更可接RGB线及S-Video线，而且还可对应PlayStation，所以，假如你的家中已经有PlayStation的RGB线或S-Video线，就毋须再另外购买了。遗憾的是，PS2主机目前并没有VGA输出口，制约了它的机能表现，至少目前这批PS2不能实现直接VGA输出信号，就算有DC那样的VGA-BOX，效果也不会比TV的表现好多少。

光纤输出

此机配备光纤输出与AV Multi输出插槽。

这是另一个于PlayStation 2新加入的插口，位于AV Multi输出插槽的左边。该接口大多用于传送声音资料。比起使用一般的AV线，它能减少因传送而产生的噪声，令传送音质较高。因此现在大部分影音器材或手提MD机都配备有光纤接口。有了光纤输出，就可将PlayStation 2跟MD机连接，进行高音质的歌曲传录了，或看DVD时作杜比数码或DTS输出。

USB插槽与i.Link插槽

在手柄插槽与Memory Card插槽下面，就是USB插槽及i.Link插槽。把这些插槽放在前面，也许是方便使用者将PlayStation 2跟其它硬件连接。不过有了USB插槽与i.Link插槽，又会令PlayStation 2有怎样的扩展性呢？

USB插槽与i.Link插槽都设置于机身前面。

USB插头是现在已广泛使用于个人计算机上的一种接口。用它来连接的键盘、打印机、鼠标、磁盘驱动器等硬件在市面上非常多。配备了此插头，就可令PlayStation 2使用个人计算机所使用的周边硬件。

至于i.Link，正式名称是IEEE1394，是一种可快速传送大量数据的接口。现在很多数码摄录机、数码相机都已配备这种接口。另外，有一些外置Hard Disk也是用它作数据传送。如此看来，日后PlayStation 2更有可能成为一个画像编辑平台。

PC Card插槽

在PlayStation 2的PC Card插槽内，设有一张保护卡，要使用时只须将此保护卡换出来就可以了。

一个大大提高PlayStation 2应用的接口。PC Card主要是在Notebook式计算机上使用，大多用来接调制解调器或者是增加计算机Memory容量。而SCEI已经公布，由它们推出的宽频网络“e-Distribution”，其转换器就会插在PC Card插槽中。此外，PC的CD-RW以及Zip也将有可能借此登陆PS2。

PS2的黑市

由于在推出前，Sony向日本政府申请严格限制这部新主机出口，导致这部本来已非常抢手的新主机在货源方面更为紧张。在美国的洛杉矶、中国的香港以及台湾等地都已经有PS2的非代理货混了进来，尤其是香港。香港有一个很特别的规例，就是尽管你的产品不是通过索尼认可的代理进口的，但是，只要你标明是“水货”（水货不是走私货的意思，而是非认可代理的进口货），就可以大模大样地贩卖。当然，如果有代理商指证你侵权的话，你的货物也许会被没收。在这次PS2日本3月4日发售之前的3月3日晚上10时左右，已有第一批PS2到了香港的旺角，而位于Chic之堡内的一间Game Shop更是抢先发售，不过售价也绝对不菲，光是主机就要港币9500元，而PS2的游戏则差不多要港币1000元一个（跟美国洛杉矶的售价倒也差不多，100美金）。

PS2的前景

300MHz CPU、150MHz视频处理器、32MB的Dual Channel Direct 700MHz RDRAM、3.2GB/s的内存带宽、DVD Player、IEEE 1394、USB、PCMCIA以及一个digital output。拥有如此强大的硬件，PS2仿佛是一个装满了未来电脑科技的黑盒。毫无疑问，PlayStation 2拥有比世嘉DreamCast更好的硬件，而任天堂代号为Dolphin（海豚）的主机目前为止依然是空中楼阁。由于力邀英特尔以及nVidia的加入，微软的X-BOX将是PS2最强有力的竞争者。但是，我对于X-BOX的核心X-Chip能否按时完成有保留。当然到目前为止，nVidia还从来没有在产品发布上有任何不利的现象。

按照微软在GDC2000上公布的情况来看，X-BOX将于2001年的4月发布（如果我估计没错的话，应该是2001年春季Comdex期间）。索尼和它庞大的软件制作公司联盟完全可以在这段时间里专心地为PS2推出优秀的作品，扎稳根基。必要的时候……嘿嘿，收购nVidia。

（上接44页）高，应控制好CPU的温度。

AMD Athlon处理器超频需要超频卡。超频卡接在

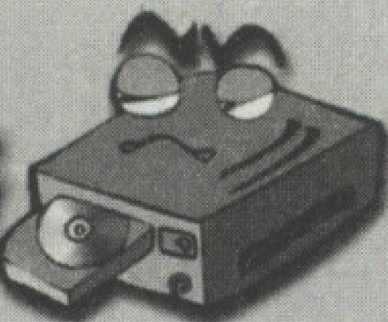
CPU	内频	外频	正常电压
K7 500MHz	5	100	1.7V
K7 550 MHz	5.5	100	1.8V
K7 600 MHz	6	100	1.9V
K7 650 MHz	6.5	100	1.9V

电路板右上方的金手指位置，可提供倍频、电压的调整，有的甚至还可提供L2 Cache倍率的调整，这也是K7超频卡炒得火热的原因。但是看看其售价，可调L2 Cache的版本，售价$65美元还不包含运费，好多人觉得实在太贵了。国内没有厂家生产。

编号：在下图中，下面那一行是它的出厂序号，上面就是它的型号。K7表示它的架构是Athlon，后面的800表示这颗处理器的核心工作频率为800MHz，接下来的M-表示它是以Card Module的方式封装。（P=PGA，目前还没有出现）。接下来的P就比较特殊了，这个字母表示处理器的核心电压为1.65V-1.75V，这只有Athlon 800上才看得到，500MHz-750MHz Athlon都是T，也就是1.55V-1.65V；R表示耐温最高为70° C，至于5嘛，表示L2 Cache大小，5=512KB，1=1MB，2=2MB，那后面的2又是什么呢？这就是Athlon目前最大的遗憾，Cache的速度。在Athlon 500MHz-700MHz上，它的L2 Cache都是以处理器核心的半速在跑，从Athlon 750MHz到目前的800MHz，它们的L2 Cache，都是以2.5:1的速度跑，所以750及800这个数字都是2，而500-750则都是1（2:1）。换算一下，800MHz的Athlon L2 Cache速度只有320MHz，还小于700MHz Athlon的350MHz；最后面的B，代表最高外频为200MHz，高外频，可是Athlon相当具有潜力的规格。

软件优化

同上。



CD-RW和DVD——购买手册

GOUMAISHOUCE

北京　杨特

CD-ROM（只读光盘存储器）作为典型的光学存储设备，一直是个人电脑系统中必不可少的标准配件之一。不过在目前的光学存储设备市场上也出现了不少的新技术新面孔，其中不少产品还纷纷降价，走入了寻常百姓家。CD-RW和DVD驱动器就是其中较为实用的2种专业存储设备。如何才能正确认识并且选购到好的CD-RW和DVD驱动器呢。

CD-RW

CD-R是英文CD Recordable的简称，意思是可记录光盘驱动器。相对于CD-ROM只能读不能写的局限性，它拥有一次写入多次读取的特点，所记录的CD-R盘片可以在CD-ROM光驱和CD-R刻录机上被多次读取。CD-R刻录机的最大优点是其盘片制造成本低，使用寿命长，因此得到了广泛的应用，不过它具有不能反复擦写的缺陷。CD-RW（CD ReWritable）驱动器弥补了这一缺陷。CD-RW比CD-R先进之处在于它可以提供反复擦写光盘的功能，同时也向下兼容CD-R刻录机和CD-ROM光驱，这就更加方便了使用者。不过这种擦写行动只能在专用的CD-RW盘片上使用，而且擦写次数有限，CD-RW盘片价格也不便宜。好在随着电脑技术的发展，CD-RW刻录机的价格下降了不少，其制造成本和CD-R刻录机相差无几，因此逐渐取代了CD-R刻录机，成了当前最流行的刻录机产品。因此在本文下面的介绍中，将着重介绍CD-RW刻录机。

廉价方便的接口设置：专业的CD-RW刻录机产品多采用内置SCSI接口设计，虽然性能稳定，CPU占用率低，但其制造成本高，安装时需要专门的SCSI扩展卡，使用很不方便，因而使得不少人望而兴叹。好在厂商们意识到了这一点，在目前推出的CD-RW刻录机产品多出了IDE接口的规格，与IDE接口硬盘和光驱一样，采用IDE接口的CD-RW刻录机产品虽然性能不及SCSI接口的产品，但其安装简单，制造成本不高，受到了不少人的欢迎，目前越来越成为市面上的主流平价产品。此外，CD-RW刻录机还有一些外置型接口的规格，多为并口和串口的产品，也有最新采用的USB接口产品。对于个人而言，内置的IDE刻录机产品或许更加实用一些。

快速的读刻写速度：与CD-ROM驱动器单纯强调读盘速度不同的是，CD-RW刻录机速度的提高主要是指擦写速度的提高。目前，主流CD-RW刻录机产品多为4倍速擦写、6倍速刻写，当然也有更高的如6倍速、8倍速擦写及8倍速、12倍速刻写的。读盘速度原来由于考虑到稳定性，CD-RW刻录机的读盘速度一般不超过16倍速，不过目前随着技术的发展，读取速度也逐渐提高到24倍速、32倍速以上。此外，在CD-RW盘片格式化技术方面，快速格式化得到了广泛的采用，原来格式化一张CD-RW盘片需要30分钟以上，采用快速技术后，所用时间缩短到5分钟左右，这无疑大大提高了使用效率，方便了用户。

实用的读刻写稳定性：提高CD-RW刻录机读写稳定性的办法有很多，除了不采用过高的主轴转速以外，增加一定的高速缓存（CACHE）也是很重要的。目前，市面上的CD-RW刻录机产品多带有1MB到2MB的高速缓存，诸如宏基公司最新推出的CD-RW8432A IDE接口光盘刻录机竟采用了前所未有的8MB超大容量CACHE。个人认为增加高速缓存有利于CDRW刻录机的稳定工作，同时也有利于降低CPU的占用率。

更好的刻写方式：增加CD-RW刻录机所支持的数据格式有助于提高产品的兼容性。除支持传统的格式外，不少最新的CD-RW刻录机还支持CD-UDF格式。在这种格式环境下，

CD－RW刻录机将具有和软驱一样的独立盘符，用户可像使用软驱一样直接对CD-RW刻录机进行读写操作，这大大简化了CD-RW刻录机的操作管理，给用户带来极大的方便。此外，刻录方式的发展也是很迅速的，除整盘刻写、轨道刻写和多段刻写3种刻录方式外，不少CD－RW刻录机产品还支持增量包刻写（Incremental Packet Writing）的刻录方式。该技术允许用户在同一条轨道中多次追加刻写数据，提高了CD-RW盘片的使用效率和刻写的稳定性。

产品分析及介绍：

ACER宏基系列刻录机：宏基公司旗下的明基光驱产品一向深受好评，这次明基把这几款IDE接口刻录机产品推向了国内市场，它们使用范围各不相同。首先是CD-RW6206A刻录机：这是明基公司推出的一款廉价的光碟刻录机，采用6倍速读2倍速刻2倍速写的技术，可读写CD-R和擦写CD-RW，平均搜寻时间为300ms，CACHE为512KB，单薄，不过从其1000元左右的价格来说，也不能强求了。其次是CD-RW4432A刻录机：它是明基目前的主流产品，它采用32倍速读4倍速刻4倍速擦写的技术，平均搜寻时间为120ms，CACHE也采用了主流的2MB，价格在2000元左右，个人感觉也很不错。最后是明基即将推出的CD－RW8432A刻录机，它最主要的特点是采用了8MB的CACHE，大大提高了刻录机的稳定性；并且还拥有32倍速读8倍速刻写4倍速擦写的技术，平均搜寻时间为120ms。以上3款产品都采用快闪内存（Flash Memory）储存系统固件（Firmware），拥有数字伺服控制系统，提供讯号自动增益及补偿。3款产品都提供了面板播放/选曲功能，采用数字式音量控制。

理光系列刻录机：MP90704A是理光的一款主流产品，它采用24倍速读4倍速刻写4倍速擦写的速度，拥有2MB的CACHE和120ms的寻道时间。这款产品采用SCSI接口设计，大大降低了CPU占用率，增加了刻录的稳定性。由于其快闪内存储存系统固件，因此可以通过刷新程序从而达到升级的目的，据说此款产品可软件升级为24速读6速刻写6倍速擦写的型号，和另外一款706S类似，因此广受不少发烧DIYer的欢迎。不过这样做可能会使机器处于超负荷运转，容易衰老，所以升级后一定要小心使用。另外还有一款新型产品MP9060A，它兼具CD-R/RW和DVD-ROM等四合一的功能，采用IDE界面，2MB缓存，具有6倍速刻写、4倍速擦写和24倍速读的速度，同时在DVD方面的读取速度为4倍速。它采用两组激光头分别执行CD-R/RW和DVD-ROM的功能，目前售价为2700元。

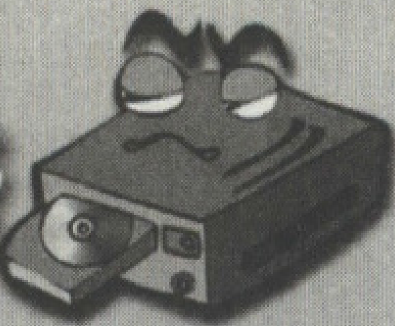
飞利浦系列刻录机：PCA460：它采用16倍速读4倍速刻4倍速擦写的技术，平均搜寻时间为120ms，CACHE也采用了主流的2MB，价格在2000元左右。CDD-3610同样是一款E-IDE界面、具备6倍速读取和2倍速刻写2倍速擦写的速度，与其他流行的刻录机一样支持常规的刻录方式如整盘刻写、轨道刻写、增量刻写、分段刻写。CDD-3610具有独特的防尘设计，可保证刻录机刻录盘片时的稳定，同时也延长了使用寿命。该系列产品支持Direct CD、EASY-CD Pro、PixelShrink等多种刻录软件，可非常方便地刻制CD、CD-ROM、VCD以及PHOTO CD。目前市场价格在2000元左右。

惠普系列刻录机：惠普的6020系列是采用SCSI（6020I和6020ES）和并口（6020EP）的产品，拥有6倍速读2倍速刻写2倍速擦写的速度，采用托盘式设计，拥有1MB CACHE，平均无故障时间为15万小时，可使用TRACK－AT－ONCE、DISK－AT－ONCE、MULTISESSION等多种刻录方式，目前市场售价约为3100元左右。惠普的另一款7200系列产品采用IDE接口（7200I）和并口（7200E）界面设计，同样拥有6倍速读2倍速刻写2倍速擦写的速度，CACHE容量也是1MB，平均无故障时间为15万小时，也拥有多种刻录方式，目前市场售价是7200I约3500元、7200E约4500元。

DVD

DVD是数字视盘（Digital Video Disc）和数字万用盘（Digital Versatile Disc）的缩写，相对于传统的CD-ROM来说，它是一种容量更大，技术更先进的产品。由于增加了发射光头的精确度，同时提高对盘面利用率、减少纠错码位数、修改信号调制方式以及减少每个扇区字节数等措施，DVD光盘的容量大大增加，一般都达到了4.7G左右的大容量，是传统CD-ROM光盘的7倍左右。而随着半导体激光的短波化、格式效率的提高和双层盘技术的采用，DVD容量将进一步增加到8. 5GB以上，逐渐成为未来个人电脑中的主流部件。

读盘速度的迅速提高：目前，DVD光驱的速度已经从原来的2倍速提高到了5倍速以上，甚至还出现了10倍速以上的产品，在读取普通CD-ROM盘片时都能以50倍速以上的速度运行。现在一般来说，DVD的主要用途是用来看DVD影片，所以速度的单方面提高并不能带来产品质的改变，只能说是为将来的DVD数据盘片打基础。另外，因为目前DVD驱动器的速度提高很快，其内部数据传输率大大高于普通的CD-ROM，预计不久后将有迅速朝20倍速、30倍速的方向发展，



逐渐取代CD-ROM的产品。

光头技术的不断发展：由于DVD驱动器全新的650nm波长的激光信号与原先780nm波长的CD激光信号并不相同，所以DVD驱动器在读取CD光盘时就要采用一些特殊的方法，因此不少DVD驱动器厂商在产品激光头的设计上也下了不少工夫。通常采用的方式大概有下面4种：第一种DVD光驱多采用双光头的技术来实现DVD/CD双重读取，如索尼（Sony）的独立双镜头技术，该技术用不同的光头读取不同的盘片，虽然其兼容性比较好，但成本也最高，同时由于需要机械转换，其速度也很慢；其次是东芝（Toshiba）的切换双镜头技术,该技术使用2个焦距不同的镜片切换，而光头的发射及接收器还是使用同一个设备，其成本相对来说还是算比较高的。上述两种双头技术启动速度慢，寻道时间长，机械噪声也较高，所以受到了不少人的非议。因此如今DVD产品又开始流行一种全新的单镜头技术，首先是日本先锋（Pioneer）的双焦距单镜头技术，该技术虽然采用的是同一个镜头和同一组激光发射器，但其利用液晶快门的技术来控制焦距，读取不同的光盘，该技术实现成本较低，广受好评；还有一种单光头双波长方式是松下（Panasonic）独创的，其制造成本最低，效果也不错。目前的主流产品如Creative 6X、Pioneer 6X、Aopen 6X等DVD产品都使用这类流行的单光头技术。总地来说，单镜头技术在启动速度和寻道时间上更有优势，其读盘性能也很不错，是未来DVD驱动器的发展趋势。

DVD光驱的锁码问题：目前不少DVD生产厂家为了迎合消费者，扩大市场份额，生产了不少不锁码的DVD驱动器在市面上销售。这些驱动器配合对应的DVD软解压程序，可以观看到全区的DVD影片，这无疑助长了非法版权DVD光盘的蔓延，因此区码的问题将被各大DVD监督机构重新提上议题。据说在不久的将来，所有的DVD驱动器都将重新设置严格的锁码功能，违反这一规定的厂家将会受到起诉和严惩，因此在未来的市场上，不锁码的DVD驱动器将有可能成为历史。

产品介绍：

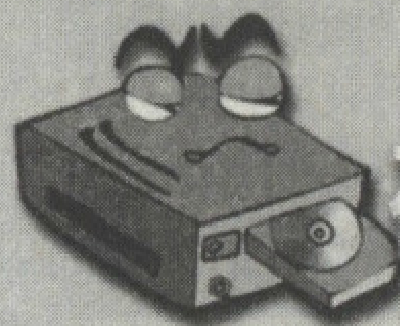
Creative PC-DVD（5x）：Creative的DVD-ROM驱动器是Panasonic的OEM产品。作为5倍速的第3代DVD-ROM驱动器，PC-DVD 5x读DVD-ROM时最大传输率可达6760KB/s，对CD-ROM则可达4800KB/s，相当于32x的CD-ROM驱动器。其中DVD访问时间为140ms，CD-ROM的访问时间为90ms，并内置了512K缓存。PC-DVD 5x所支持的格式包括CD-Audio、CD-I、CD Extra、CD-ROM、CD-ROM/XA、Photo CD、CD-R、CD-RW、DVD-ROM（单、双层）、DVD-R和DVD-Video。其附件包括IDE线、音频线、使用手册、驱动程序等。该款机器价格稍贵，适合发烧友选购。

Sony DDU220E/H（5x）：DDU220E/H据称是世界上第一台5倍速的DVD-ROM驱动器，读DVD-ROM最大传输率可达6740KB/s，对CD-ROM则只有3600KB/s，只相当于24x的CD-ROM驱动器。其中DVD访问时间为115ms，CD-ROM的访问时间为100ms，同样内置了512K缓存。所支持的格式包括CD-Audio、CD Extra、CD-ROM (Mode 1)、CD-ROM XA (Mode 2 Form 1及Mode 2 Form 2)、CD-I (Mode 2 Form 1及Mode 2 Form 2)、CD-Bridge、CD-RW、CD Text、Photo CD、Video CD、DVD Video、DVD-ROM和DVD-R。只可惜寻道时间比较慢。

Toshiba SD-M1202(4.8x)：Toshiba的笔记本世界闻名，其DVD光驱产品也很不错，SD-M1202采用4.8倍速设计，其读取DVD盘片时最大传输率为6536KB/s，而对CD-ROM盘片为4800KB/s（32x）。在读取DVD光盘访问时间为135ms，而CD-ROM的访问时间为95ms，其内置高速缓存为256KB。支持的格式包括CD-ROM XA、Photo CD、Video CD、multisession Photo-CD、CD-DA、CD-G和CD Extra、DVD-ROM（单、双层）、DVD Video等。读盘时噪音控制得很好。

Pioneer DVD-A03S(6x)：先锋（Pioneer）的驱动器产品一向很有特色，大多采用前卫的吸盘式设计。这款DVD-A03S是先锋公司最新的第3代DVD-ROM驱动器，同样采用独特的吸盘式读盘方式，它采用IDE（ATAPI）接口（也有SCSI的产品）。读DVD-ROM盘片时最大传输率可达8294KB/s，平均访问时间为110ms。而对CD-ROM则相当于32x的CD-ROM驱动器，访问时间为80ms！这款DVD光驱的高速缓存为128K，在同类产品中算是比较少的。其支持的格式包括：CD-ROM、CD-R和CD-DA、DVD-ROM（单、双层）、DVD-Video、DVD-R等。价格也比较贵。

明基Acer DVP 1040A（10x）：该产品算是目前市面上的速度之王了，采用了最新的10倍速设计。在资料读取速度方面，DVD-ROM碟片可达10倍速（13500KB/sec）；CD-ROM碟片可达40倍速（6000KB/sec），而且DVD光碟片容量高达4.7GB至17GB不等，因此比传统的CD光碟片要快上很多，速度高出许多。在声音方面，该机可提供杜比AC-3（5.1声道）的特制环绕音效，音质优于CD；在画质



方面可提供720×480的高画质，与LD相当，但却比LD要便宜许多。对于该款产品，明基并不满足，据说未来还将投入更多的力量于新型DVD光盘驱动器的制造，并推出整合DVD与CD-RW的新产品，看来的确值得期待。

CDRW&DVD产品选购技巧：

首先是检查光驱产品的外部质量情况，即外部包装和相关配件。现在市场上的光驱产品一般分为有包装和无包装两种产品，这种现象在DVD产品中比较严重。对于无包装的产品，笔者建议最好不要选购，因为无包装则很可能意味着它是无售后服务承诺的水货或是假冒伪劣产品，这些产品要不无固定的维修点，售后服务麻烦，要不做工低劣，质量不稳定，存在着严重的使用隐患，所以在选购时一定要注意避免购买到此类产品，千万不能被蒙骗。相对于无包装产品来说，有正式包装的光驱产品就可靠多了，这类产品包装多为严密紧封，外观印刷精美，字样清晰，内置泡沫完整，封装无破损，其附带的连接线和驱动盘都用透明袋封装好，给人的感觉整体一致。这样的产品一般在品牌代理商和信誉好的公司都有销售，同时还有良好的售后服务承诺。此外，目前市面上也出现了一些返修货、走私水货和假冒伪劣产品被加上外包装后出售的情况，鉴别这类造假产品的方法是仔细查看产品外包装是否正规，其图案字迹是否清晰，封装处是否严实，有没有被开封过。同时认真观察产品本身做工、新旧程度和各种标识、同时看其产品序列号是否正确，附带软盘和说明书等资料是否全新正规而且统一，这些都是鉴别真伪的重要方法。其次是检查产品本身质量情况，首先观察一下所购光驱的质地做工，看其面板是否平整质感好，无毛刺，其主体金属外壳是否做工精细，结构细密。然后再查看其外壳上的商标贴纸，是否有详细的技术参数，且字样印刷清晰并注明了生产产地和安全标志。

下面就开始检测光驱的自身性能了。首先看其接口，目前的光驱接口主要分为IDE接口和SCSI接口两种，当然也有稀少的外置并口、串口、USB接口的产品。一般来说，建议选择以IDE接口为主的产品，其价格便宜且安装容易，性能也不错，而SCSI接口虽然有着极低的CPU占用率和较高的性能，但价格相对昂贵，且安装时需要相应的SCSI卡，很是麻烦。在选购光驱产品的时候，一定注意一下这个问题。

然后是光驱速度。首先我们来看CD-RW，一般来说，目前市面上的CD-RW产品多以4倍速擦、4倍速写和8倍速以上读为主。与传统的CD-ROM相比，一直以来，CD-RW为了求稳定，一直都以相对较低的速度来读写CD-R/CD-RW光盘。因此速度提高不大。购买的时候建议直接选择4倍速擦写、8倍速以上读取的CD-RW产品，其一般能在20分钟内刻满一张CD-RW光盘，可满足大多数人的速度需要。至于读取功能，相信一般的DIYer都不会用自己心爱的机器去任意读CD的吧，这类机器价格在2000元左右。如果实在是资金不够，也可选择2倍速擦写的基本产品，其性能刚刚够用，价钱大概在1000元左右。其次是DVD光驱，目前DVD光驱的速度已经过渡到了5倍速以上的产品，最高的可达到10倍速左右。这里要注意DVD的倍速和CD-ROM的倍速单位不一样，一倍速DVD相当于9倍速CD-ROM。由于目前以DVD为载体的光盘主要是DVD影片，因此目前4-6倍速的DVD光驱完全够用，有条件的DIYer可优先购买。当然，目前市面上也有一些低速的如2X的DVD光驱产品，不过个人认为此类产品大多不可靠，许多都还是别人用过了的二手货或翻修货，所以建议不要贸然购买。

光驱的缓存是提高光驱综合性能的一个重要因素，其工作原理与主板缓存相似，理论上缓存越大则光驱速度越快，读盘就越稳定。对于CD-RW来说，缓存越大，可供交换的数据就越多，读盘和写盘的性能就越稳定。一般来说，CD-RW的缓存要比CD-ROM的大许多。需要注意的是，目前不少CD-RW产品为了节省成本，采用了512KB以下的缓存容量，这样做很容易出现擦写盘片出错问题。因此在购买时一定要注意，建议购买缓存在1MB以上的产品。最后对于DVD来说，目前产品的缓存容量多为512KB以上，一般可放心选购。

对于CD-RW来说，由于其主要是执行擦写CD-R/CD-RW盘片的功能，因此对盘片擦写质量的好坏就成为衡量CD-RW质量好坏的关键，目前市面上如理光（RICOH）、雅马哈（YAMAHA）、飞利浦（PHILIPS）、宏基（ACER）等大厂的产品质量上乘，建议推荐购买。其次是DVD光驱，由于DVD盘片的特殊性，DVD盘片的质量大都很好，所以对DVD的光驱纠错能力的要求也不必那么高，目前市面上的产品基本上都能胜任。

最后，选购时还应当注意一些别的问题，如光驱面板的各种按钮接口是否完善，光驱背面的各种接口是否齐全有效，有条件的还可以用自带的盘片测试一下性能，亲身感受才是最重要的。

优化我们的CPU芯片——AMD系列

黑龙江　飞仔

K5

AMD的K5台式机处理器共有4种主频，分别为K5-100、K5-PR120、K5-PR133和K5-PR166。K5采用Socket 5架构，系统总线频率在55M-66MHz之间，具有24KB的一级缓存（8KB用于数据，16KB用于指令），二级缓存位于主板上，与系统的总线频率同步工作。早期的K5-7、90、100采用0.6微米的制造工艺，后期的K5-100（0.35微米）、K5-PR120、PR133及K5-PR166均采用0.35微米。这几款CPU制造工艺较为落后，运行温度很高，几乎不能超频。

K6

K6，AMD在1997年4月份开始推出此款CPU，这是在Intel推出Pentium Ⅱ的前一个月发布的。此处理器采用0.35微米制造工艺（在后来推出的233MHz K6处理器中采用了0.25微米制造工艺）。此处理器的工作频率从166MHz到233MHz之间（值得注意的是233MHz版的处理器，这是可超频的处理器，当然需要将电压从2.9/3.3V增加到3.2/3.3V）。此CPU是基于对686处理器的研究而开发的。与其前代产品相比，这款CPU增加了MMX指令，一级缓存扩充到了64KB（32KB用于存储指令，32KB用于存储数据）。高内核时钟频率使得AMD放弃了PR-rating模式。K6处理器采用与Pentium MMX系列相兼容的Socket 7架构。

CPU	内频	外频	正常电压
K6 166MHz	2.5	66 MHz	2.9V
K6 200MHz	3	66 MHz	2.9V
K6 233MHz	3.5	66 MHz	3.2V
K6 266MHz	4	66 MHz	2.2v
K6 300MHz	4.6	66 MHz	2.2v

K6 CPU的推荐超频是：

CPU	状态	推荐	CPU电压
K6 166MHz	未锁频	66x 3=198 MHz	2.9v-3.0v
K6 200MHz	未锁频	66 x 4 =264 MHz	2.9v-3.0v
K6 233MHz	未锁频	66 x 4=264 MHz	2.8v-2.9v
K6 266MHz	未锁频	100 x 4=400 MHz	2.2v-2.4v
K6 300MHz	未锁频	100 x 4=400 MHz	2.2v-2.4v

软件优化

微星出品的SoftCooler Ⅱ降温效果好，稳定。

SetK6 V3可以在某些不完全支持K6 CPU的主板上打开AMD K6/K6-2/K6-Ⅲ的Write Allokation和Write Combining，速度会有不小的提升哦！

K6/6x86MX控制面版1.0A，来自Powerleap的CPU优化程序，它可以通过GUI图形界面优化K6和6x86MX控制。

K6-2

K6-2，此款产品是K6处理器的下一代产品，与其前代产品主要的不同就在于此款处理器支持的新指令集3DNow！及100MHz的FSB（前端总线频率）。它带有64KB的一级缓存，二级缓存采用主板的高速缓存，速度与系统总线频率同步。K6-2推出时的时钟频率为266MHz，发稿前的最高时钟频率为550MHz。此款CPU具有两个系列：第一种工作于266（66×4）、300（100×3）、333（95×3.5）、350（100×3.5）及366（66×5.5）MHz。第二种支持380MHz、400MHz、450MHz和475MHz。后者基于新的处理器内核，新内核（CXT）与旧的内核最大的不同是缓存的操作。处理器使用0.25微米制造工艺，超频后的CPU温度稍高，K6-2处理器采用与Pentium MMX系列相兼容的Socket 7架构。

选购超频CPU的编号：

AMD-K6-2/266 AFR

2.2V CORE/3.3V I/O

A 9903 MPM

1998 AMD
底下26351 N

CPU	内频	外频	正常电压
K6-2 266 MHz	4	66	2.2V
K6-2 300 MHz	3	100	2.2V
K6-2 333 MHz	3.5	95	2.2V
K6-2 366 MHz	5.5	66	2.2V
K6-2 380 MHz	4	95	2.2V
K6-2 400 MHz	4	100	2.2V
K6-2 450 MHz	4.5	100	2.2V-2.4V
K6-2 475 MHz	5	95	2.2V-2.4V
K6-2 500 MHz	5	100	2.2V
K6-2 533 MHz	5.5	97	2.2V
K6-2 550 MHz	5.5	100	2.3V

第一行 表示CPU 类型 K6-2，工作频率266MHz。

A 表示封装形式。321脚PGA形式。（笔记本用K6-2用其它的封装形式）

F 表示工作电压。允许波动范围2.1-2.3V Core/3.135-3.6V I/O。

R 表示最高工作温度。70度。

第二行 表示正常的核心电压和I/O的电压。

想升级的朋友，一定要看清，你的主板是否支持2.2V的核心电压。

第三行 A表示修订版。9903 MPM表示生产日期。99年03周。M表示Monday，星期一。PM表示下午。这是一个很重要的数据，一般而言时间越往后的产品，bug越少，性能越好。

最后一行表示CPU编号。

早期的K6-2的编号，大都为26050。用Hwinfo等测试软件可知CPU ID为0580“Chomper”，非cxt核心。而26351编号的CPU ID为058c“Sharptooth”，cxt核心。AMD K6-2 400MHz以上均用cxt核心。K6-2超一或两档根本不成问题，这几种CPU的推荐超频是：

CPU	状态	最佳	CPU 电压
K6-2 266 MHz	未锁频	100 x 4=400MHz	2.3v – 2.5v
K6-2 300 MHz	未锁频	100 x 4.5=450MHz	2.3v – 2.5v
K6-2 333 MHz	未锁频	100 x 4=400MHz	2.3v – 2.5v
K6-2 366 MHz	未锁频	100 x 4.5=450MHz	2.3v – 2.5v
K6-2 380 MHz	未锁频	100 x 4.5=450 MHz	2.3v – 2.5v
K6-2 400 MHz	未锁频	100 x 4.5=450 MHz	2.3v – 2.5v
K6-2 450 MHz	未锁频	100 x 5=500 MHz	2.2v – 2.5v
K6-2 475 MHz	未锁频	110 x 5=550 MHz	2.2v – 2.5v
K6-2 500 MHz	未锁频	120 x 4.5=600 MHz	2.2v – 2.5v
K6-2 533 MHz	未锁频	不详	不详
K6-2 550 MHz	未锁频	不详	不详

软件优化

AMD K6 UPD 4.71.1015.0，该软件可发挥K6-2 350以上CPU在Windows95 OSR2及以后各版本（不包括Windows98）中3Dnow！的强大性能。

其余同上。

Sharptooth（K6-Ⅲ）

Sharptooth（K6-Ⅲ）是AMD推出的第一款将二级缓存整合到处理器芯片中的产品，采用Socket 7架构，位于CPU内的256KB二级缓存与CPU的时钟频率同步。此款产品还带有64KB的一级缓存（32KB用于指令，32KB用于数据）。另外在主板上还有与系统总线频率同步的三级缓存，容量在512KB到2MB之间。此款处理器是于1999年2月份推出的，最早推出的有400MHz及450MHz两种版本，K6-Ⅲ处理器采用与Pentium MMX系列相兼容的Socket 7架构。

CPU	内频	外频	正常电压	I/O 电压	L2 Cache
K6-III 400MHz	4	100	2.4V	3.3v	256k
K6-III 450MHz	4.5	100	2.4V	3.3v	256k

这几种CPU的推荐超频是：

CPU	状态	最佳	CPU 电压
K6-III 400MHz	锁频	110x4=440MHz	2.4V-2.6v
K6-III 400MHz	锁频	110x4.5=495MHz	2.4V-2.6v

软件优化

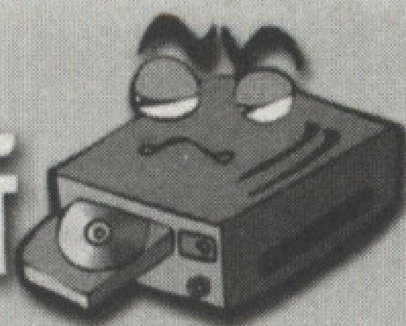
同上。

Athlon（K7）

AMD Athlon处理器，首例9路超级管道化、超标量x86处理器微架构，面向超高时钟频率量身定造：多个并行x86指令解码器，3个乱序、超标量、全管道化浮点运算单元，可执行所有x87（浮点）、MMX和增强型3DNow！指令。21条原始3DNow！指令+19条新增指令，提高语音或视频解码的速度，高性能高速缓存机制，集成128KB一级缓存（64KB用于指令，64KB用于数据），并提供一个可编程的、高速背侧二级缓存接口。内核采用0.25微米制程，在184平方毫米的面积上集成了大约2200万个晶体管！此款产品相对于AMD的以前产品来说是革命性的进步，它创造了一种属于自己的PC平台。K7所采用的新系统总线称为EV-6，这有点类似于Alpha系统的处理器，理论上允许主板支持2颗处理器，系统总线频率为200MHz，可能达到400MHz或者更高。此处理器采用Slot A架构。

CPU	状态	最佳	电压
K7 500MHz	锁频	110x5=550 MHz	1.7v-2.0V
K7 550 MHz	锁频	133x4.5=598 MHz	1.7v-2.0V
K7 600 MHz	锁频	124x5.5=616 MHz	1.7v-2.0V
K7 650 MHz	锁频	103x6=618 MHz	1.7v-2.0V

AMD公司最新的ATHLON 850是0.18μm工艺，L2的除频方式是2/5，L2工作频率为340MHz，750以前的ATHLON产品L2是1/2的，超频时温度较（下转38页）



硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村市场行情：

经过了2、3月份的爆热之后，4月的市场开始趋于平淡。看来淡季好像是真的来了，不过这块市场总能让人有新鲜感。在任何时候，各个商家在产品和市场的运作上都不会停住前进的步伐，各种新闻竞相粉墨登场，总之这个市场永远都不会让人觉得有任何的停滞。

进入4月后，台湾主机板厂商比起3月份出货量明显增加，营收表现也十分抢眼，许多家厂商创下了新的单月出货记录。各个厂家比前月都有较高的增长率，华硕、技嘉、浩鑫、映泰等知名厂家出货量都增长了40%以上。不过，由于淡季来临今后的市场看来会让代理们比较的头痛了。

4月的CPU市场出奇的平静，没有了往日的风浪。低端的赛扬已以开始消失，433以上产品和PⅢ的价格已趋于平稳，不过AMD仍旧劲头十足，K7的价格仍在下滑。不过由于配套主板价格不俗，整体价格竟不如买PⅢ合算，仔细估算竟要高出100余元。

近期显卡代理商都想降低价格，以图尽快出货。目前部分品牌价格已经开始下调，如小影霸、丽台和ELSA，降幅在百元之内。多数的厂家还在持一种观望的态度。例如微星之流，现在代理商的手上货也不多，所以就悠着点卖了。村内的朋友称，这次的显卡降价是迫于无奈，库存太多，为了加快资金周转只有降价了。这样看来对我们这些消费者来说机会又来了，我们又可以花更少的钱买到中意的显卡了。

前些日子内存价格略小有涨。据说原因是台湾的内存加工工厂为了方便员工清明节祭祖所以放了几天短假，所以内存的供货受到了一定的影响。不过在这之前，已经有许多的内存代理商开始抱怨内存价格过于偏低。有的代理商反映，境外的内存价格比国内的价格还要高，这是极不正常的现象。按照常理，境外的内存价格应当比国内的价格低，而这种情况在国内已不是第一次发生；主要和当时的内存市场需求不旺以及代理商提货太多有关。供大于求，价格肯定会往下走。做配件要求资金流动的越快越好，如果代理商手上还有一大批存货买出不去，就算是赔钱都设法把存货清掉以便于资金的回笼。现在的货源一旦开始紧张，价格涨上去就是正常的反应了。

四月的硬盘好像没有受到这个淡季的影响，仍然是热火朝天。各个硬盘代理商都使出了浑身的解数来拼命出货。价格战一轮接着一轮，10.2G硬盘的价格竟然从月初的1020元跌到了现在的890元。这次各大品牌相互的价格战都是以围绕它们为了顺应低价格潮流而推出的低成本、低价位的硬盘为主。而且都以单碟10GB、5400转的产品作为对付竞争对手的主要武器，如希捷的U10系列，西部数据的鱼子酱系列和昆腾公司的Fireball lct10系列。经过这次大战，它们都已经成为目前硬盘市场的主流产品。据村里朋友透露，本次的降价致使硬盘的利润几乎变为0，可是都这样了为什么还在不停的打呢？据分析情况应该是在上两个月硬盘缺货的时候，硬盘代理的利润都在100元左右，这一现象引起了有些配件商家的兴趣，他们从国外购买了大量的水货来大陆赢利，这一举措直接影响了正规代理商的硬盘价格，迫使许多的商家不得不降价销售，以回应水货的冲击。加上淡季到来，有的商家不想把利润算的太高，只想薄利多销图个走量就行，上述因素导致了硬盘的价格一再走低。

本刊记者

广州市场：

经过一个多月的调整，广州的电脑市场已经蓄势待发，新一轮的市场波动很可能就要爆发。现在让我们先来看看最近市场的风云变幻吧。

在CPU方面，赛扬的价格相对平稳，赛扬500从795元降到775元，赛扬466报700元，而赛扬433报650元，400报645元，目前两者之间只相差5元。K7系列的价格一路下走，K7-500已经下滑到1385元了，一周之内就降了100多元，K7-600及650则分别降到1700元和1940元，K7-700刚刚到货，市面报价为2600元。

最近内存价格节节上升，市场上出货最大的现代HY 64M和128M几乎以每天5元的幅度向上攀升，现在已经升到455元，128M则由850元飚升到905元。KingMax的64M由515元升到540元，128M已升到1140元的高价。

近来希捷酷鱼的13.6G是市场上比较热销的一款硬盘，价格大约在1340元左右，估计近期内它的价格会停留在1300元左右。昆腾的火球十一代硬盘由于供货稳定，所以价格变化不大，5.1G、10.2G、20.4G的价

格分别为805元、975元、1325元。可以看出低容量硬盘仍继续向下调整。

华硕的V6600 DDR显卡已经到货了，价格很高，现在为2350元左右。TNT2 PRO已经取代TNT2标准版成了为市场上的主流显卡，价格也是一日低过一日。目前基于TNT2 PRO芯片的显示卡主要有华硕V3800PRO，技嘉VA-660T，ELSA影雷者ⅢPRO，小影霸3D-TNT2+几种，价格都在1200元上下，都配有32M显示内存。

杭州行情

最近Intel的赛扬CPU全线下调，PⅡ400和450则很缺货，PⅢ500售价为1680元，PⅢ550售价为1840元，销量极佳。K7-500加上大众主板一套为2700元，K7-600加技嘉主板为3050元，这种价格和PⅢ相比毫无优势可言。

内存条近来开始出现上涨，HY条64M要450元，128M要900元。M-TEK的128M售价为820元。品牌内存中64M樵枫千禧条售价为450元。Kingmax PC-133的64M为540元，128M涨至1130元。最近还出现了Aopen的盒装内存，包装精美，用的是HY晶片，售价和散装HY条同为450元。

由于受水货的冲击，昆腾的硬盘还在降，价格战异常激烈。比起上月普遍降低了30-80元不等。

武汉市场

Intel的CPU最近是高跌低涨，PⅢ550的价格已经降到了1850元。目前，武汉市场上散装的PⅡ400有相当多的假货，这些假PⅡ400大多是在电路板上作改动使PⅡ266超频至400所得，识别方法是查看Slot外壳有无拆装过或细微损坏的痕迹。上周赛扬CPU的价格曾一度上涨80元，现在略有下降。赛扬366基本已经断货，赛扬400、433的价格分别为660元、730元，它们还分别有Slot1插槽的版本，价格要贵10元左右，不过可以省掉一块转接卡了。AMD的K7一直在降价，但支持K7的主板仍然不是很多。K7-500、550、600配华硕K7M-RM的价格分别为2920元、2980元、3180元。由于赛扬的涨价，AMD的K6-2系列价格又有了优势，其中选择比较多的是K6-2 450报价为470元。

大家期盼已久的帝盟S100声卡终于到货了，它的芯片采用ESS ALIEGRO，支持Microsoft Direct sound 3D、EAX以及A3D，还可支持四声道环绕立体，采样率达到48KHz，报价300元。功能相当的创新SB PCI 128元，价格同样为300元。

继3月初美格推出采用特丽珑纯平显像管的15英寸彩显——570FD后，另一款国际著名品牌15英寸纯平彩显ADI G500本周也在武汉上市。ADI G500同样采用特丽珑管，最高分辨率可达1280×1024 @60Hz。视频带宽为108MHz，并且通过了极为严格的TCO99认证，价格为2280元。

成都行情

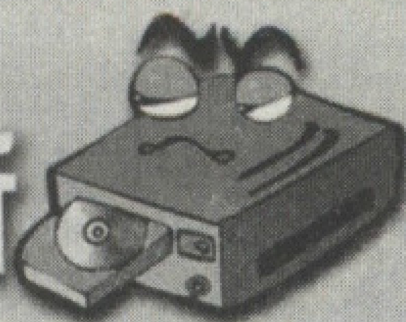
本周各类主要配件的价格基本稳定，市场正在经历每年春夏之交惯有的淡季。现在电脑已经不象以前一样是昂贵的奢侈品了，而正在向大众化家电靠近，市场热点也不再常现，经过几年的发展，电脑市场或许正在步入一个平稳的调整期。

本周CPU价格依然呈稳中下滑的趋势，K7系列价格基本保持稳定，PⅢ-500价格略有下滑，到了1600元左右。赛扬系列也有小幅下跌，赛扬366已很难找到，价格在600元以上。而赛扬400和433的价位基本一样都在670元左右，433甚至还略低一些。赛扬466则已下滑至700元附近。

内存方面，由于内存生产商联合控制产量，内存芯片的价格再次出现上升势头。国际市场内存芯片的价格提高到6美元，也就是说64MB和128MB PC100内存条的价格到了50美元和100美元。有人预计内存芯片的价格将在近期上升到7美元左右。从目前的情况看内存价格呈稳中有升的态势。对个人用户而言，不要太在意几十元的价差，需要时就应果断购买。本周HY 32M条到了250元，64M条为440元，128M条则已接近900元。

近期传出了一个对消费者不利的消息：一部分硬盘厂商将原来质保三年的承诺改为一年了。目前各硬盘厂商对正规进关产品的保修情况是：昆腾全系列型号一年质保，希捷4.3G以下的小硬盘只有一年质保，IBM20G以上的硬盘是一年质保，其余产品则提供30个月的质保。而迈拓、WD和富士通等品牌还是坚持全系列三年保修。保质期的变化，对市场销售产生了一些微妙影响。近期销势不错的当数希捷酷鱼系列，另外就是钻石九代20G和金钻四代也很热销。而昆腾火球10代15G/LB的价格为1180元。

在主板市场缺乏热点的情况下，aopen推出了一款所谓“千僖年纪念白金板”，型号为AX6BC Pro Ⅱ，号称“BX芯片组的终极板”。整个主板用料考究，6层PCB电路印刷板，2200uf的大电容，北桥上的散热片是用24K镀白金制作，其设计思想明显是为超频提供稳定的支持，价格为1300。



中关村配件参考价格			
CPU	PⅢ600EB	盒装	2200
	PⅢ550E	散装	1880
	PⅢ550EB	散装	1980
	PⅢ500E	散装	1580
	赛扬 433	Socket370 散装	700
	赛扬 400	Socket370 散装	670
	AMD Athlon 550	散装	1520
	AMD Athlon 500	散装	1430
	K6-2 450	散装	460
硬盘	希捷 38410A	8.4G V8系列 5400prm	800
	希捷 310232A	10.2G 5400rpm DMA66	860
	希捷 BARRACUDA 酷鱼ATA13	13.6G 7200rpm	1280
	昆腾 10.2G	火球lct10系列 5400rpm	945
	昆腾 15.2G	火球10代 5400rpm	1250
	迈拓 10.2G	钻石9代 5400rpm	920
	迈拓 15.3G	钻石9代 5400rpm	1190
	迈拓 10G	金钻4代 7200rpm	1220
	西部数据 8.4G	5400rpm DMA66	880
	IBM 20.5GB	7200rpm 2M缓存 DMA66	1550
	富士通 MPE3102AT	10.2G DMA66	860
显卡	阿波罗 Riva 128ZX	nVIDIA Riva-128ZX	270
	小精灵 Savage4 PRO	Savage4 PRO	350
	创新 Savage4	S3 Savage4 芯片 8M	470
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	690
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 16MB	720
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X/2X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	2500
主板	大众 FIC VB-601-V	VIA Apollo Pro芯片组	600
	磐英 EP-3VBA	VIA APOLLO PRO+ 370架构	680
	磐英 EP-7KXA	VIA KX133 芯片	1040
	技嘉 GA-ZXC	ZX芯片 133外频	680
	技嘉 GA-BX2000	440BX 主频133*9.5	880
	华硕 ME-99VM(no audio)	SiS 620晶片组	750
	华硕 K7M	Slot A架构支持Athlon	1220
	华硕 P3B-F	440BX 支援PⅢ 赛扬 CPU	1020
	微星 MS-6301	820芯片 Slot1	1300
	华硕 P3B-1394	支持PIII系列 IEEE1394总线	1800
内存	现代 HY-32M	PC100	260
	现代 HY-64M	PC100	480
	现代 HY-128M	PC133	950
	Kingmax 128M	PC133	1250
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24	3180
	LG 775FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24	3990
	三星 750S	17英寸 家用型	2270
	三星550b	15显示器	1300
	ViewSonic E771	17 .27	3000
	PHILIPS107G	短颈显像管 TCO 99	2300
	PHILIPS105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	450
	华硕 50X	50X	500

驱动热报

QUDONGREBAO

nVIDIA

2000年4月16日，nVIDIA发布了TNT/TNT2/GeForce256显卡公板最新驱动5.14版For Win9x。使用此版驱动，性能将有较大幅的提升。

3dfx

2000年4月15日，3dfx发布了Voodoo3显卡最新驱动1.04.05版For Win9x。

ATI

2000年4月11日，ATI发布了Rage Pro/IIc/Rage LT Pro显卡最新驱动RageLTMAN加速Service pack 1升级版For Win9x。RageLTMAN加速版驱动是将多个版本的ATI Rage Pro公板驱动最优秀的部分合并而成的，拥有目前最好的性能和兼容性。该版是Service pack 1升级版本，在升级前必须要安装RageLTMAN驱动的完全版。

华硕（ASUS）

2000年4月7日，华硕发布了P2B主板最新BIOS 1012版本。

英特尔（Intel）

2000年4月7日，英特尔发布了i810、820、840芯片组最新ULTRA ATA Storage驱动5.02多语言版For Win9x/NT/2000。全新支持Win2000，更新了Windows98、Windows 98 Second Edition(SE)、Windows NT 4.0、Win2000的相应功能，让系统充分发挥ATA DMA/Ultra DMA技术带来的性能优势。

MGA

2000年4月6日，MGA发布了Matrox Powerdisk(G400显卡驱动工具包)最新5.04.026 For Win2000版本，这是经微软认证的驱动版本，拥有最好的稳定性和安全性，需要注意的是该驱动仅适用于Millennium G400显卡，不支持G400 MAX、G200等MGA的产品。

本栏目由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net)联合提供（所有信息截止到4月17日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第6期\DRV\下。

网与网的礼尚往来
——关于TCP/IP协议组

江苏 杨巍

随着计算机信息技术日益发展，网络的使用更为频繁，上网已成为每一个电脑爱好者了解外部世界的必由之路，而通过拨号上网则又成为广大用户上网选择之一。在我们打开控制面版中的网络后，在配置中一般都会选择TCP/IP协议（拨号网络适配器），而TCP/IP又是通过“添加”项MICROSOFT厂商提供的TCP/IP协议。为什么用户会选择TCP/IP协议组呢？下面我们重点了解TCP/IP协议。

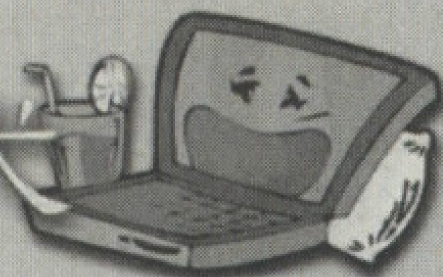
TCP/IP是INTERNET网使用的100多个协议的统称，其中最重要的两个协议是TCP和IP。TCP称为传输控制协议（TRANSMISSION CONTROL PROTOCOL），IP称为网际协议（INTERNET PROTOCAL）。在这里我们先了解一下网络的具体分布。网络的分布有不同种类，如同操作系统一样有不同的平台。网络的分布，有局域网LAN（LOCAL AREA NETWORK），城域网MAN（METROPOLITAN AREA NETWORK）和广域网WAN（WIDE AREA NETWORK）。目前局域网是广泛使用的一种网络，其中局域网和局域网的互连是全球信息网INTERNET的基础。在INTRENET中连在上面的区域网，局域网以及个人电脑难以计数，而这些互连的网络和个人电脑使用不同的操作系统，包括：WINDOWS9X、WINDOWS NT、UNIX等，这就要通过TCP/IP协议实现相互间的连接。

下面就一些基本的知识点简要介绍TCP/IP协议组，同时从体系结构的角度分层介绍TCP/IP协议组。众所周知网络的通信是在国际标准化组织（ISO）于1981年公布的一个网络体系结构的7层参考模型，即“开放系统互连”（OSI-OPEN SYSTEMS INTERCONNECTION）基础上制定的，包括应用层、表示层、会话层、传输层、网络层、数据链路层、物理层。而TCP/IP协议组则主要包括：NVP（NETWORK VOICE PROTOCOL）网络语音协议，SMPT（SIMPLE MAIL TRANSFER PROTOCOL）简单邮件传输协议，DNS（DOMAIN NAME SERVICE）域名服务系统，NSP（NAME SERVICER PROTOCOL）名称服务协议，FTP（FILE TRANSFER PROTOCOL）文件传输协议，TELNET（TELECOMMUNI ACATION NETWORK）远程终端访问网络。（如图）

5-7	SMTP	DNS	NSP	FTP	TELNET	高层协议
4	TCP	UDP	NVP			传输层
3	IP	ICMP	ARP	RARP		网络层
2	Ethernet	ARPANET	PDN	Others		数据链路层

TCP/IP 协议组层次结构架

在OSI的七种模型层中，数据链路层不是TCP/IP的一部分，但它是TCP/IP赖以生存的各种通信网络和TCP/IP之间接口。这些通信网包括各种局域网，如：ETHERNET，IEEE等，以及多种广域网如：ARPANET、MILNET和X.25公用数据网等标准局域网。而IP层则提供了专门的功能，解决了与各种物理地址的转换。网络层包含有4个协议：IP，ICMP（INTERNET CONTROL MESSAGE PROTOCOL）互连网络控制的信息协议，ARP地址分析协议（ADDRESS RESOLUTION PROTOCOL）和RARP反向地址协议（REVERSE ARP）。其中最重要的协议就是IP协议，它为网络层提供了各项功能，除了提供端到分组分发功能外，还提供了诸如主机节点号的地址和标识网络功能；它将多个单体的网络连成一个互连网，如同冰糖葫芦一样把许多山楂连成一体，同时将应用层等高层的数据以多个数据包的形式通过互连网分发出去，而且将应用层等对应与OSI高层的数据通过互连网分散到多个小的局域网，然后经过单机接收到数据信号，而传送数据单位（DATAGRAM）是IP协议的基本任务。因为IP数据之间是相互独立的，因此通往主机上的IP层向传输层提供服务。简单过程就是把高层协议如应用层的数据传给IP以便发送，IP将（下转50页）



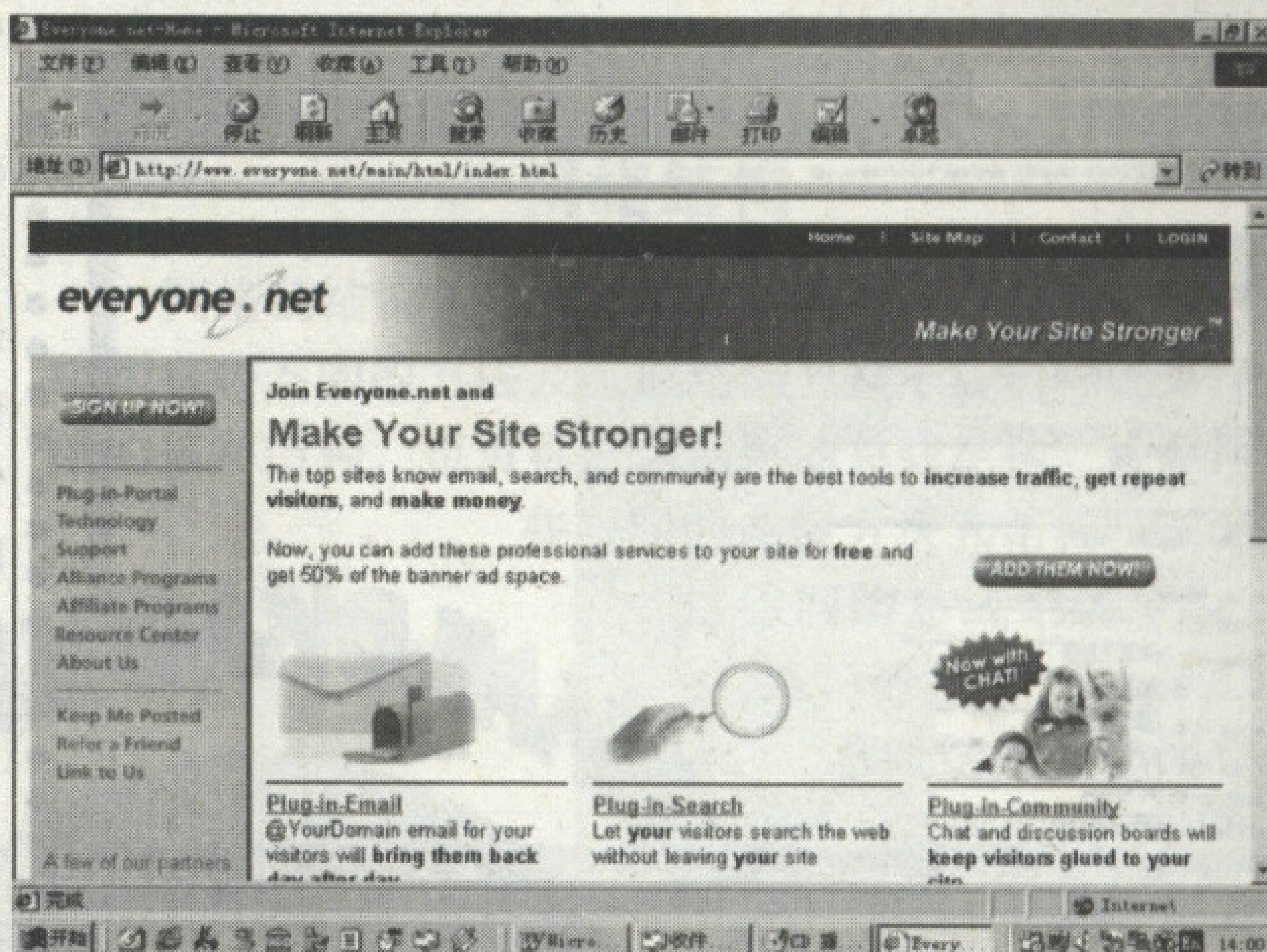
门户站点自己建

Portal Site DIY



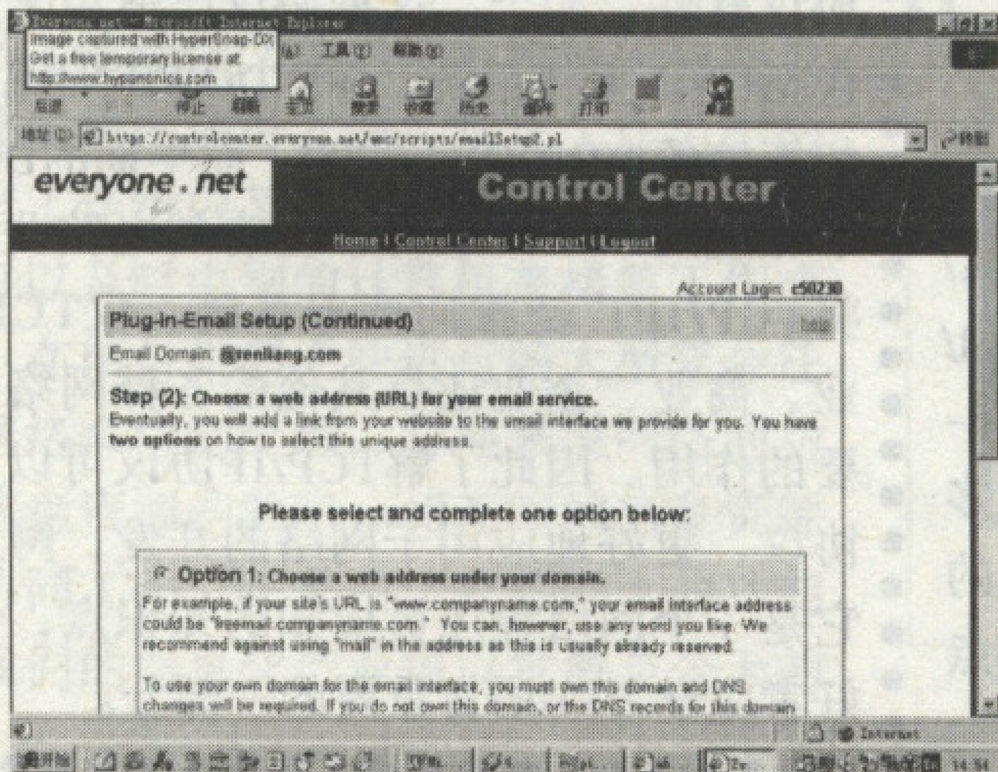
江苏　任良

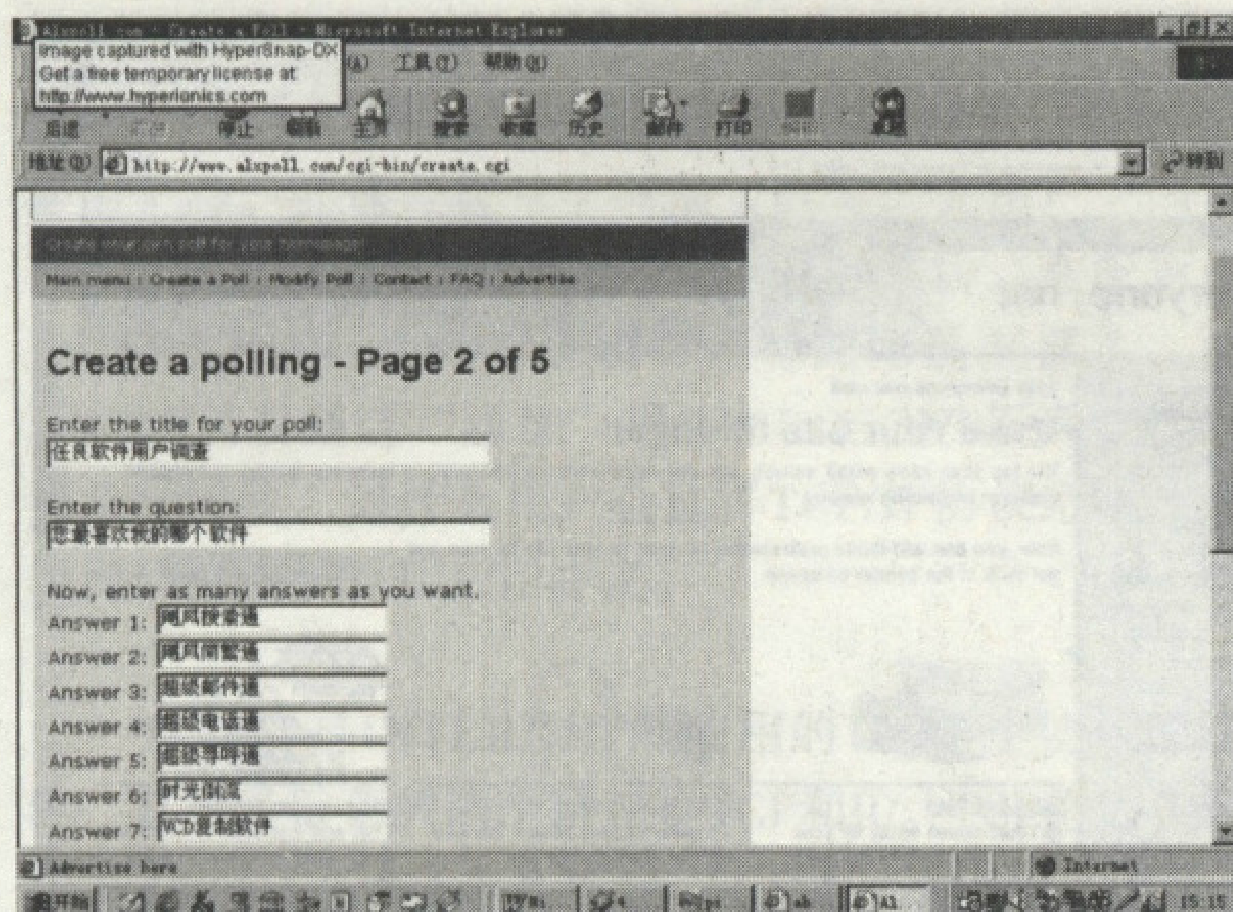
在网络上个人主页就满天飞，但紧盯着计数器每天仅跳动着那么几次（可能还是自己访问的），心情自然不会太好，更不用说有更大的动力了。真梦想就象国内几大门户站点一样，每天有好几十万人光顾，那该多好。



这些大的门户站点是如何赢得巨大的访问量的？可能首先就是那些基于WEB的免费电子邮件，163.net就是一个最好的例子，现在连新浪等大型网站都在争相推出，免费邮件受欢迎的程度可见一斑。你想不想在自己站点上也推出免费电子邮件服务，当???@yourname.com的邮件地址满天飞时，你的站点访问量肯定也非常可观，悄悄偷着乐吧。现在提供免费电子邮件插件的站点已经很多了，everyone.net是比较早也比较全的一个，申请非常简单，立即开通，而且是免费的。

在我们的网站上做一个并不难，连到www.everyone.net，在首页上找到Plug-in-Email的连接，然后开始申请。整个申请过程分三步走，首先选择你未来的邮件地址后半部分，如果你自己有域名，则可以申请到@yourdomain.com之类的邮件地址，否则的话，只能利用everyone提供的邮件域名，即@yourname.every1.net。接下来，是一个用户服务协议，接着按I Agree，最后everyone告诉你的登录代号，把它记下来，然后你可以从它的控制中心（Control Center）里对自己的免费邮件服务帐户内容进行必要的配置。配置的方法并不复杂，首先让你选择一次你准备使用的邮件地址，然后选择通过浏览器访问给免费邮件服务的地址，这时你的免费邮件服务已经开通了。最后一步，everyone.net告诉你如果使用自己的域名，则要对你的域名服务器设置进行一些改动，如果你准备用everyone.net的域名，就不用管了。至此，你站点的免费电子邮件服务完全开通了，比如我以Cnmail作为everyone.net的申请名称，你可以告诉网站的访问者到cnmail.mail.everyone.net去申请@cnmail.every1.net的邮件地址。如果觉得使用@everyone.net的后缀名不好听，那就得去注册个顶级域名了。在everyone.net里就有申请freemail.yourname.com的邮件网站及





@yourname.com的邮件地址。

everyone.net还可以让你对你的免费邮件服务进行详细的配置，你可以个性化你的邮件页面，还可以把有些邮件地址，如webmaster@cnmail.every1.net等留给自己用。同时，可以随时统计你的邮件服务申请及使用的用户数目及详情，还可以向他们发通知（不过不要太过于频繁，否则谁还愿意用你的邮件服务呢？）。现在国内也又类似的服务推出，比如百家等，不过申请及设置相对烦琐，优点是全中文的。

有了免费电子邮件服务，还缺什么呢？看看各大站好像都有民意调查之类的内容，没有物质条件的个人网站站长们自己也可以做。www.alxpoll.com是专门提供此类服务的网站。在它的站点上点 Create a web poll 开始你自己的网站调查服务的申请。第一步，先输入一些你的个人信息，然后让你选择你准备调查的标题、问题及答案；第三和第四步分别让你选择自己的调查页面的样式，如配色，答案列出的形式等。最后，将能得到一段HTML代码，把它插入你网站首页的特定地方，你的调查可以正式开始了，你可以随时查看自己的调查进行情况及结果。

通过Web调查之类的网站内容，再加上传统的留言簿等，你心爱的个人网站的访问交互性增加了，同网站访问者也能进行更好地沟通，对网站内容及结构进行相应地调整，再加上你的辛勤劳动，不懈更新，人气一定会大长的。

除此以外，如果你有兴趣，还有一些比较新的网络服务项目，如网络日历server.snap.com/webapps/calendar-setup.cgi，网络社区www.everyone.net/main/html/community_tour.html等，申请及使用的方法类似。另一方面，如果你厌倦英文的话，最近我也发现越来越多的国内网络公司开始为个人站点提供了一些很热门的类似网站Plugin的服务，如YESITE的新闻，一些站点的邮件列表等等。

（上接48页）数据封装为互连网数据单位，将它传给链路协议层，并通过局域网传送给各单机用户。如果目的主机或单机直接连在本系统网络中，IP可直接通过网络将数据单位传给主机或单机。若目的主机或单机是远地网络的一个分支，则通过IP路由器传送数据，于是一个IP数值就会从一组互连网上的IP模块传到另一个IP模块，直至到达目的为止。因此，IP协议的作用就是传导网络信息，是整个局域网或各个主机，单机相互之间传递信息。

但如何控制这些信息传递呢？这时就会有传输控制协议TCP的出现，它是TCP/IP第4层模块的两个重要协议之一，另一个UDP（USER DATAGRAM PROTOCOL）用户数据单位协议。TCP是一种可靠的数据服务系统，它可以提供虚拟电路服务和面向数据流的传输，具有很大的独立性，对下层网络协议只有简单的要求，很容易在不同的网络中建立，同时也可以在不同的网络上工作，因此在网络建设中很流行。它可以控制用户数据以有序且可靠的速度传递，若在一个分支网络中出现丢失、重复、延迟或失序时，TCP可以提供一种可靠的速度间的通信机制，以纠正各种错误。所以TCP是整个TCP/IP协议组的主要控制系统组。UDP是对IP协议组的扩充，它添加了一种新机制，发送者用这种机制可以区分一台主机上的多个接收用户。UDP软件时刻把图文递送给正确的接收者，然后接收者要发出一个回答。由于UDP的这种扩充，使得在两个用户进程之间递送数据报成为可能，因为DUP是依靠IP协议传送图文，因而它的服务和IP一样，是不可依靠的。因此它是整个IP协议的扩充，一种机制，可以使更多的中小用户得到更大的信息。而TCP/IP的上3层结构与OSI的7层有很大的区别，这里就不一一介绍了。

早期的TCP/IP协议只是为了INTERNET网研发的协议软件，如今，这种协议已适用于几乎所有机型，包括UNIX操作系统，WINDOWS NT系统和应用与网络相衔接的WINDOWS2000。而早期的DOS，VMS也都有了相应的TCP/IP软件。更有的电脑公司如SUN公司已将TCP/IP广泛推向商务系统，仅TCP/IP无论在金融业、商业、企业还是其他的各种网络中都起着相当重要的作用。因此了解TCP/IP协议可以更好地使用各种协议，更好地应用于网络的开发，网站的建立。所以它是一个网络程序员应知的知识点，也是广大电脑爱好者应学习PB语言重要的一部分。



局域网建设（一）

JUJUWANGJIANSHE

北京 凤凰

现在的社会是一个信息化的时代，促进这个社会进入信息时代的最大功臣莫过于网络。网络已经渗透进了这个社会的各个角落，在商业、工业、金融业、军事、科研等领域都广泛应用了网络。在全球万维信息互联网的快速发展的今天，网络通过了更广泛地领域融入了我们的生活，并且以极快的速度普及，已经成为人类文明必不可少的部分。

我们的网络

我们接触的或者说进入我们生活的只是网络中的一部分。计算机从分布域来区分可以分为广域网（WAN）、城域网（MAN）和局域网（LAN）。广域网可以理解成是由局域网接入的组成，全球信息互联网实际上就是一个广域网典型应用实例。城域网实际上是大型局域网，或者可以理解成在小范围内的局域网的集合。局域网是指在较小的范围由几台至几十上百台计算机组成基础型网络，而与我们接触最多的应该就是局域网了。

局域网当前被人们广泛应用于网络办公、信息管理、信息交换、教育、娱乐等方面。而在这些应用领域中，不管出于任何目的其主要的应用目的都是信息资源的共享。当然在全球信息互联网以极快的速度发展起来之后，网络上的通信交流也成为网络应用的另一个价值点。此外局域网还可方便实现在工作组中的内部信息交换，当工作组内某台计算机出现问题或是负荷过重的时候可以及时由别的计算机来接替工作或是分担工作负荷；在单台机器无法进行的大型复杂任务时还可以通过网络来协同处理。总地来说网络的功能主要体现就是信息资源的共享、相互间的信息资源交换、负荷分担协同工作。正是由于这些强大的功能的帮助之下，使我们的信息化产业得以发展至今天的程度，也使网络自身得以飞速发展。

网络结构

网络的结构主要指计算机的相互连接，而这些连接则有些不同的方法及组成结构。这个我们称之为网络的拓朴结构，也可称之为网络的总线结构。按照这些不同的连接方法和结构我们把这些网络总线结构分为5类，分别称之为星型总线结构、总线型总线结构、环型总线结构、网状总线结构和混合型总线结构。在这些结构中星型和混合型是局域网建设中使用最多的两种，是多数现在正在运行的大部分局域网的基本型态。

1.星型总线结构

星型结构是指在网络中所有的节点都连结在一个中央集线设备上。所以数据的传送和相互的共享以及信息的交换和管理都是通过该中央集线设备来实现。星型结构是设备间相互连接的传统方法，其组成的关键是集线设备。集线设备有很多种，在普通的星型结构网络中主要使用集线器（HUB）。在这种结构中，网络上的每台机器间的连接由于都是通过集线器实现数据交换，所以即使某台机器出现问题不能在网络上工作也不会影响到网络上的其它机器。（附：图1）

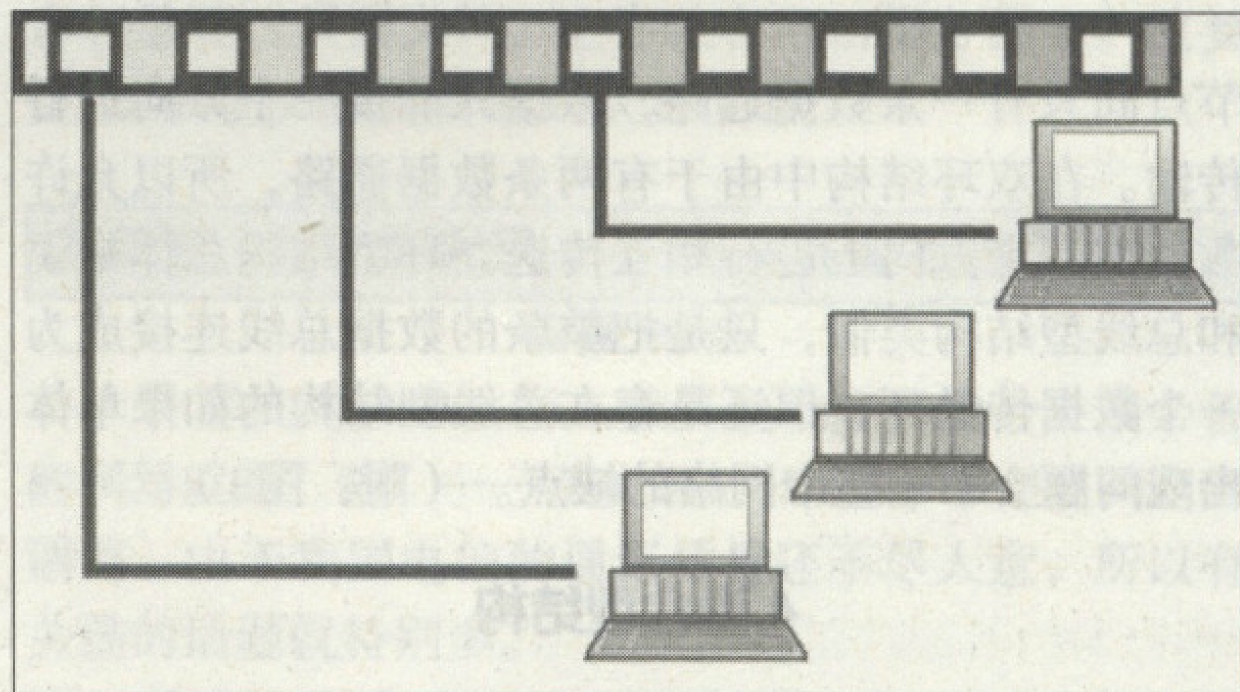


图 1

2.总线型总线结构

总线型结构如同其名字一样，是建设在一条公共的数据总线上。在网络中的所有节点用户都必须相应地接在这条数据总线上，所有的资源共享和信息的交换及管理都必须建立在这条数据总线畅通的基础之上。数据从一个节点传至下一个节点，再继续往下传，中间不需要通过集线器进行交换控制。但是建立在这种类型总线结构之上的网络，如果一旦某台机器出现问题就会影响到整个网络的正常运转，机器间的数据交换和资源共享都会中断。因此这种结构虽然成本相对较低廉，但现在的网络建设中已经很少用到了。（附：图2）

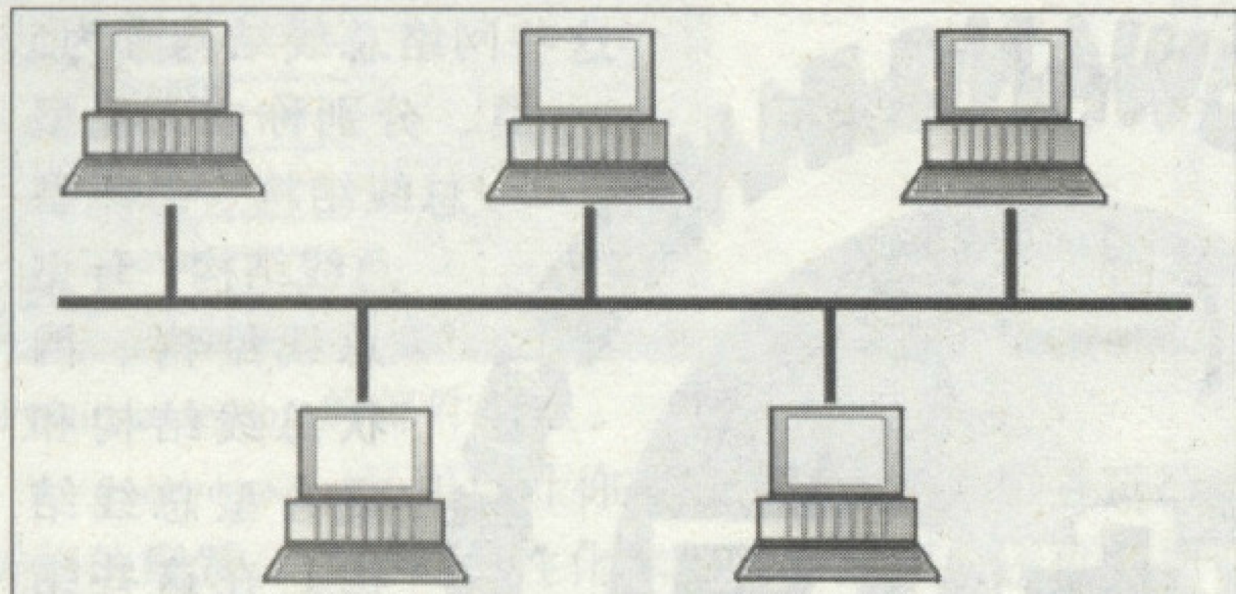


图 2

3.环型总线结构

将各个接点按顺序连接起来形成一个封闭的环型，这种总线结构称之为环型结构。环型结构又为分双环和单环两种。在多个环型内经过环形内部的数个结点相连就构成了多环结构。在单环结构里任意两个节点间只有一条数据通路，数据只能按一个方向进行传输。在双环结构中由于有两条数据通路，所以允许数据在两个方向上进行相互传送。环型结构总体来说和总线型结构类似，只是把单条的数据总线连接成为一个数据传送环，但还是存在总线型结构的如果单体出现问题会影响整个网络的缺点。（附：图3）

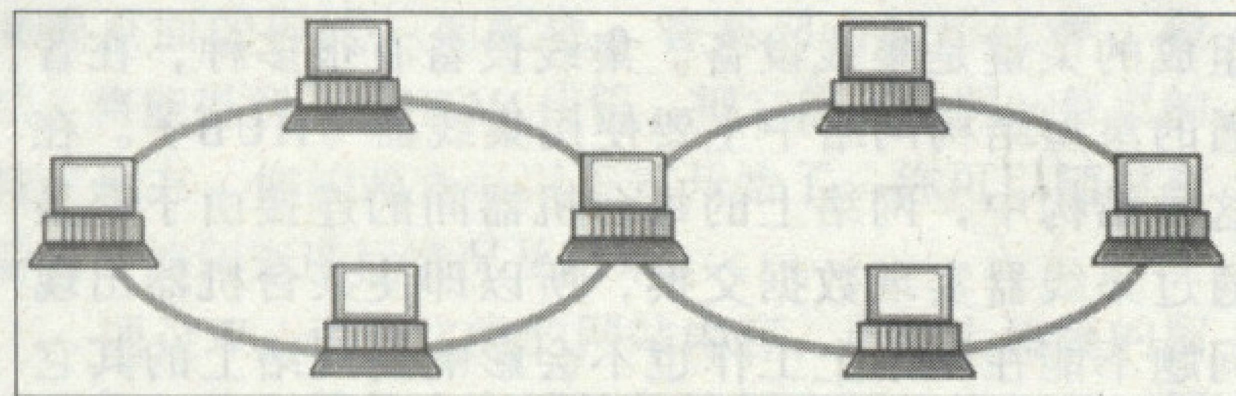


图 3

4.混合型结构

人们可能在网络建设中不只使用一种总线结构，混合型结构是在局域网的建设中把以上几种网络总线结构结合起来使用。这种网络根据实际需要选择合适的网络结构。这类网络有较强的扩充性，并有较高的可靠性。以往一般用在较大的局域网建设方案中，但是现在由于总线型结构和环型结构存在的问题，混合型结构一般是几个星型总线网络的结合，而在它们之间的连接有可能使用到总线网络结构。（附：图4）

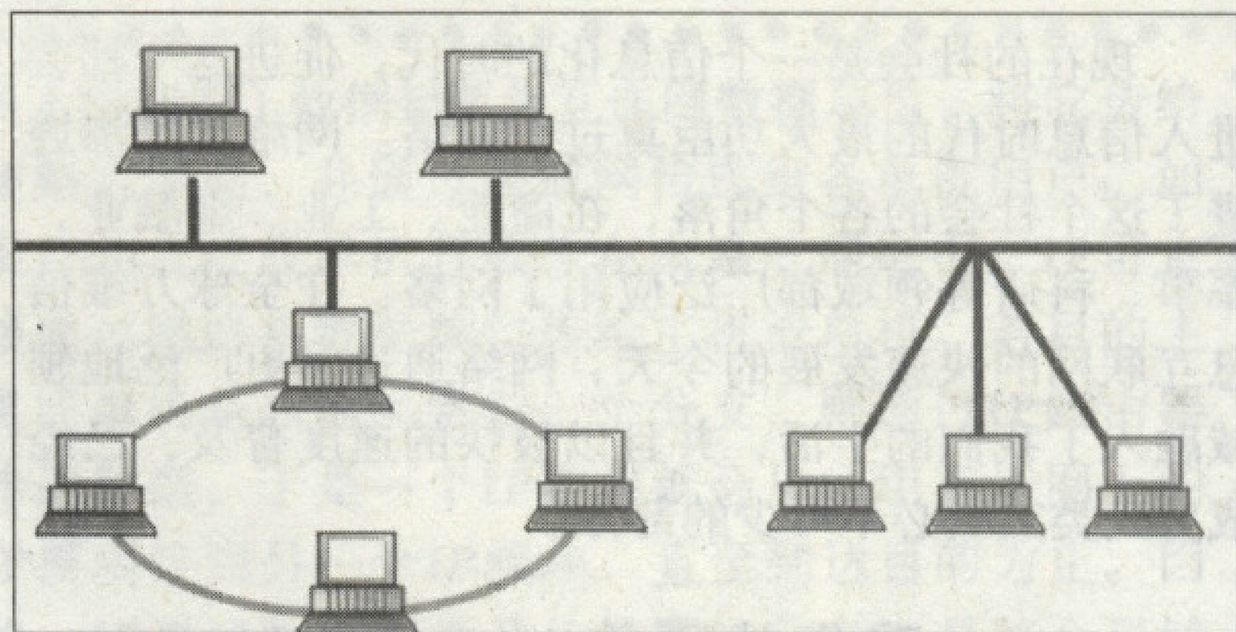


图 4

在的实际应用中还有一种连接也常常使用，这种连接方式称为对等网连接，它不能算作上述任何一种结构型式。对等网是指在两台机器之间使用通讯串口之间的连线，或是使用2对交错排列的双绞线把两块网卡的TP RJ45连接。这种连接方式相对比较稳定，建设成本也比较低，但是只能用在两台机器间相互连接。

网络协议

上述是物理上的网络结构，通常网络还存在一种逻辑结构。逻辑结构是指网络上的数据流的传送结构，就是我们通常所说的网络协议。网络协议是控制在网络中各个节点间的数据和控制信息的交换规则的约定，这些规则明确地规定了交换数据的格式和时序。网络协议主要包括三个要素，分别是语法、语义和时序关系。语法确定双方通信时采用的数据格式，编码。语义定义了双方进行通信时的请求、执行的动作及对方的应答。时序关系确定了通信双方的传送次序。

由于系统设计不同，对于网络协议的需要也不同。现在较常使用到的网络协议有4种，分别是IEEE、TCP/IP、IPX/SPX、NetBEUI。IEEE有802.3和802.5两种标准，现在使用较少，主要是苹果电脑在使用该协议。TCP/IP是拨号网络协议，用于和广域网的连接。IPX/SPX用于在Win95、NetWear、NT系统上计算机的相互通信。NetBEUI是一组用来操作网络的命令，确切地说是网络上的应用程序接口，是我们现在可以利用到的最快的网络协议之一，但是缺点是功能较简单。



简谈注册表的组成部分

江西 戴俊敏

Windows 98的注册表Registry由以下的六个文件组成：

1.系统配置的注册表文件System.dat

在Windows 9x的系统目录c:\windows中有一个隐含、系统、只读文件System.dat，它是Windows 98注册表的一部分，该文件具有如下作用：

1）描述单一的PC配置。

2）描述安装在单一PC上的消息。

3）安装即插即用类型的设备硬件配置,如设备的I/O地址、IRQ级和DMA通道等等的情况。这个文件在Windows 98的网络运行状态时，保存在本地的工作站或本地PC机系统中。在Windows 98的安装期间，Setup将首先检查你的计算机上已经安装了的硬件设备，然后在System.dat中建立适当的配置项。若从现有的Windows 3.x中升级安装Windows 98，则Setup将把现有的System.ini 、Reg.dat文件中的部分设置项拷贝到System.dat中，以保持系统的设置。

我们经常使用“控制面板”的“系统”图标来修改系统的硬件设备和配置情况，这个时候我们进行的操作都是从System.dat中读取的系统属性设置。这个文件的作用很类似于Windows 3.x中的System.ini文件。

2.系统配置的注册表备份文件System.da0

Windows 98的注册表的一个非常重要的特点就是可靠性强，稳定不易损坏。这就需要靠注册表的备份文件system.da0。

系统配置注册表System.dat的备份文件为System.da0，该文件在System.dat文件遭到意外破坏时，将由系统在启动的时候自动拷贝为System.dat。这对于并不稳定的Windows 98系统来说是非常重要的，至少给系统提供了一点重要的稳定机制。

3.用户平台配置的注册表文件User.dat

在Windows 98的系统目录c:\windows中有一个隐含、系统、只读文件User.dat，它也是Windows 98的注册表的重要组成部分，这个文件具有这样的作用：

1）它定义用户优先权，如用户平台设置，运行级等等。

2）特定于某一个用户的应用程序的安装信息，应用程序的使用信息等等。如果你是使用局域网的话，当你在Windows 98中使用网络时，User.dat必须放在网络服务器上。对于单机来说，配置了网络属性以后是保存在本机的系统目录下的。

在你第一次输入用户名和密码时，Windows 98程序将把这些信息存储在User.dat中，同时你的Windows 98的系列号也存储在USER.DAT中。如果用户在“控制面板”的“密码”图标中选择了“用户可自定义首选项及桌面设置登录时，Windows自动启用个人设置”这个选项后，Windows 98系统将会为每个用户创建他自己的User.Dat，并且把它保存为C:\Windows\Profiles\用户名\User.dat。在用户每次登录后，他自己的User.dat就会被调入到系统中，同时启动自己相应的程序信息。该文件的作为类似于Windows 3.x 系统中的Win.ini文件。

4.用户平台配置的注册表备份文件User.da0

用户平台配置的注册表文件User.dat也有一个备份文件User.da0。当User.dat遭到意外破坏时，将由系统将User.da0拷贝为User.dat，从而使User.dat得到了恢复。

5.网络管理注册表文件Config.pol

Config.pol文件是一个隐含、系统、只读文件，它主要用于Windows 98的网络用户的管理方面的策略。

如果你在Windows 98系统里安装了“系统策略编辑器”后，则用户可以使用Config.pol文件中的限制来决定系统用户的操作权限如执行程序、修改注册表等等，这也就是说，系统根据Config.pol文件中的设置对网络用户的操作作一些限制，这种限制在Windows 98系统中被称为“策略”。

6.网络管理注册表备份文件Config.po0

Config.pol也有一个备份文件Config.po0,它是一个隐含、系统、只读文件。它存放在网络服务器中。重要是在config.pol损坏时起到恢复作用。

让你的“猫”跑起来——调制解调器的使用心得

安徽 徐忠

计算机用户中上网人数日益增多，拨号上网必备的利器就是”猫”——英文名MODEM、中文名调制解调器。由于我国电信的通讯质量还不尽人意，所以有关猫的话题就特别多。

认识你的猫

从外观上来看，猫分外猫和内猫。外猫是安装在

微机外部的小盒子，要单独接电源，用串口电缆线接入微机。特点是安装、拆卸比较方便，在WIN9x中稍加设置即可使用。内猫外观是一块电路板，要打开微机的机箱，插入主板的一个总线插槽中。内猫有两种插脚（接口）：AT（ISA）——16位总线即AT 总线，33.6K或早期56k猫使用；PCI ——32位总线，现在的56k 猫都采用这种接口。优点是与微机形成一个整体，不要外接电源，价格比外猫便宜。缺点是安装比外猫麻烦，还存在硬件中断冲突的可能性。

从猫的芯片功能来看，又可以分为软猫和硬猫，主要区别是使用的芯片不同，其稳定性、传输速度和CPU占用率不同，售价也不同。猫通常由两部分组成，一块DSP芯片用来完成调制/解调任务，就如它的名字——调制解调器；另一块控制芯片用来提供猫的属性，就是那些协议，如硬件纠错、硬件压缩、通讯协议V.34、K56flex、V90等。生产猫的常见芯片有：Rockwell、Cirrus Logic、Ess、Topic、Davicom、Ambient等。笔者推荐前3种，因为它们基本上都是硬猫，Rockwell芯片性能最好，如帝盟Supra Express、联想射雕、GVC SUPER 5、全向（56 K V90）等都用此芯片。用Ambient IA5628V芯片的猫是软猫。笔者从用过的几种56K猫（硬猫：联想机中的BCV90R NETMANII、GVC SUPER 5；软猫：TP-LINK IA5628V）中感觉，软猫CPU占用率并不高，一般10%-20%，和硬猫（10%左右）差不多，因为现在使用的微机整体性能有了很大提高，CPU一般都是MMX。但软猫的传输速度没有硬猫稳，连接速度没有硬猫快。如BCV90R的连接速度为49K，下载时5.3k/s；IA5628V的连接速度为44K，下载时3.1-4.2k/s（这是两猫在笔者微机上的数据）。

猫的性能好坏主要是看它的一些参数，如连接速度、每秒传送字节、每秒接收字节等。能直观显示这些参数的软件，笔者推荐Win98自带的系统监视器，它能用图或表的形式来显示。系统监视器默认显示CPU的情况，要看猫的参数可按编辑→添加项目→Dial-Up-Adaptet→加入连接速度和每秒接收字节。在上网时打开系统监视器，你就能方便地看到猫的快慢。33.6k猫连接速度一般有31200和33600bps两种，56k猫连接速度一般在44 k-52 k bps之间，如果比这个数值低，那么就有问题了。还有，当一只猫显示连接速度为115200 bps，这可能是人为设置的或是驱动程序有问题，下载一个最新的试试。如果想知道实际速度，你可以用系统监视器看一下。

你知道你用的是否真是56k猫，请按开始→设置→控制面板→调制解调器→诊断→然后选择猫所在的端口→详细信息，稍等片刻会显示猫的硬件信息，如端口、中断号、地址、UART、最高速度、猫的名字、标识符及几个AT命令和结果。其中的AT命令和结果是很重要的硬件信息，有猫的版本、支持的协议，有的还有芯片类型、芯片速度等，如BCV90R猫的AT4为Rockwell Hcf 56k Data Fax,Spea…，Cptel 33.6k猫的AT3为V2.00-V34_Acf_Dp1，LT win modem猫的AT3为LT V90 Dat+Fax+Voi…等。其中显示的V90、56k字符是56k猫的标志，V34是33.6k猫的标志。有的猫AT6（或7）显示的是dsp芯片的速度，如Cptel 33.6k猫的AT6为Rcv288DPSP Rev 44BC。

如果按详细信息后不能显示正确信息或AT命令的结果中显示ERROR(或错误)，那么该猫不是驱动程序有问题就是硬件有问题。

对软故障猫的处理

1.不能拨号或连接

这是指在正确连接微机、猫、电话线后，进行拨号上网操作时，没有拨号音或拨号后无法连接。没有拨号音时首先检查电话线或用连接在猫上的电话试试；如有分机与猫并联，检查分机是否挂好；用上文介绍的查看猫的详细信息方法来验证驱动程序是否安装正确；如果有条件可以把猫换到另一台机子上试试。最后用通讯中的电话拨号程序让猫来拨一个电话号码或传呼，在猫拨号的同时要听一听是否有继电器的吸合声，如有吸合声但没有拨号音，那么猫就可能已经损坏；如拨号音小，拔去猫所连的电话再试试，笔者曾遇到一只猫（BCV90R）的电话RJ11接口短路。

如果有拨号音但不能连接，首先用查看猫的详细信息方法来验证驱动程序是否安装正确，只要驱动程序没问题，猫能拨号，问题一般出在连接设置上。可以按开始→设置→控制面板→Internet→连接→建立连接→选手动设置（笔者认为比较方便）建立新的连接，用其拨号一般都可以解决问题。

2.中断冲突

这种情况一般发生在内猫所用的通讯端口被其它设备占用的情况下，按开始→设置→控制面板→系统→设备管理器，你会看到某设备(调制解调器或声卡)旁边出现带感叹号的黄圈，表明它与其它设备有冲突。笔者曾遇到一台微机：声卡为声益王（CMI8329A台湾芯片）和Sierra SQ3230猫发生冲突，声益王占用1、7、11三个中断，SQ3230为33.6k即插即用猫，需要两个中断，一个用于通讯端口，一个用于Voice（语音）驱动，默认为中断3和7，中断3，可以关闭一个com口来解决；中断7与声卡冲突，这时要么改声卡的中断，

要么改猫的中断。如果声卡使用正常最好不要去动它，万一动出问题更麻烦。猫的中断可以这样改：在设备管理器中选中猫→属性→资源，去掉使用自动的设置项的钩，选更改设置，会弹出编辑中断请求的窗口，按中断值右边上下钮选中断号，在下面的中断信息中显示该中断已被什么设备占用，直到显示没有设备冲突为止，Sierra SQ3230猫的微机中断5没有设备使用，然后一路点确定就OK了。

3.掉线

掉线主要原因不是猫本身，一般是软件设置的原因，还有电话的原因。电话线路问题请参考下面防干扰加速的办法处理；如果您的电话具有"呼叫等待"这一程控电话新功能，每当有电话打进来，调制解调器就会受到干扰而断开，去掉"呼叫等待"就可以解决；你在阅读已经下载完的网页时，若没有传送任何其他数据，此时系统会为您着想，即当线路空闲超过一定时间后，就自动断开连接，如果网页内容太多，应下载后用离线浏览器浏览的办法解决；若数据终端就绪（DTR）信号无效持续的时间超过Modem默认设置值，就会引起掉线，解决办法是，在猫的连接属性中，选高级属性，在附加设置里输入S25=200 即可。笔者还遇到这样的问题，现在一般的网友都有多个帐号，分别建立了连接（169、163）。如果IE和Outlook都设置了默认连接，Outlook默认连接是169，当用IE上163浏览时，你一按邮件按钮启动Outlook时就会掉线。所以IE和Outlook最好不要选择默认连接（多帐号用户），而改用从不进行拨号连接。

猫的优化加速

升级加速

现在有很多人为主板、显卡BIOS升级津津乐道，猫也同样可以换"脑"。笔者曾给朋友的一只GVC SUPER 5刷过一次，从V2.210-V90_2M_DLS升为V2.300-V90_2M_DLS，连接速度可以上52k。升级成功的关键在于搞清你的猫用的是什么芯片，是什么公司的产品，找到它升级程序。有的猫虽然不是一个厂家，但是公版OEM产品，也可用其升级程序。其次是升级时一定要在纯DOS环境下，用对应的写入程序，读入新的文件后写入，在写的过程中绝对不能中断（用此方法一定要对硬件熟悉）。有的写入程序提供老程序备份，最好做一下，以防万一。如果是软猫，只要升级最新的驱动程序也就把猫升级了。

拨号加速

一般情况下，用Win98建立的连接拨号上网过程是这样的：猫的继电器断开电话开始拨号，接着一阵"猫叫"，然后验证用户名和密码，之后还要登录网络，最后才能上网浏览。其实验证用户名和密码以后就可以上网浏览了（Win95就是这样），登录网络这一步占用了拨号连接的大量时间，完全可以不要。可按开始→程序→附件→通讯→拨号网络→选连接图标→属性→服务器类型，把高级选项中登录网络去掉，只留下启动软件压缩一项，这时拨号连接速度能感到比以前明显加快了。还有，在所允许的网络协议中，最好只保留TCP/IP协议一项（因为上Interent网只用这个协议）；如果是163用户，最好在TCP/IP设置中指定名称服务器地址，这有利于上网数据传输的稳定性。

防干扰加速

猫是通过电话线传输经过模拟方式调制的电信号，电话线一般都有一段没有屏蔽，这段线路很容易受到干扰，因此会降低传输速度，甚至掉线，所以猫最好具有防干扰电路。但一般厂家为了降低成本，把此电路去掉或减少元件，因此最好做个L或π型滤波器（参考有关文章），串在猫与电话线之间，这对线路抗干扰是有一定作用的。有的外猫电源因滤波不好而产生干扰，对这样的电源要么改造，要么换一个好的。电话线最好用两根并行的电话专用线（线径粗的好），不要用两根绞在一起的电灯线。内猫在机箱内最好插在与显卡、声卡有间隔且较远的插槽中，或用铁皮盒子包起来，把盒子接地。

软件加速

猫的加速软件有很多，主要有：①实时加速软件。这是利用Cache技术预读或缓存页面，当你浏览到已经预读或缓存在硬盘中的页面时就无需访问网络了，从而达到加速的效果，NetSonic就是其中较好的一个。②修改系统配置的加速软件。主要是修改系统中有关网络方面的参数，使系统针对拨号网络进行优化。具体优化参数有：MaxMTU、DefaultRcvWin等等。代表软件有：快猫加鞭、MTUSpeed、Ispeed等。③本地保存IP加速软件。通过将网站的IP地址保存到本地的host文件中，使浏览器无需向域名解析服务器申请解析要求就能直接访问相应网站。代表软件有：CIP、WebQuicker等。

另外，33.6k老猫换驱动程序也可以加速。笔者在调试Cptel 33.6k（内猫Rockwell R6749-21芯片）时用了Win98自带的Hayes Accura 288B V.34+fax驱动程序，拨号时的连接速度是57600（在属性的最快速度项设为57600，设115200时不稳，还掉线），下载时为5k左右；又试了Hayes Accura 336 MESSAGE外猫，结果是一样的。由此可见，Win98自带的Hayes驱动程序，是用属性的最快速度设置值连接的。

下载时笔者建议使用网络蚂蚁（NetAnts），它可

以充分发挥猫的性能，提高下载速度，还具有断点续接功能。安装网络蚂蚁后，遇到下载内容，在其上面点右键，然后选Download by NetAnts即可。

最后，推荐几个网址，文中所有的驱动程序及加速软件都在上面。电脑报（天极网）下载：http://mydown.cpcw.com (169、163都可上)；湖南信息港：http://www.hn.cninfo.net (169、163都可上)；驱动之家：http://www.mydrivers.com (只有163能上)。

笔者Email地址：xuiz@990.net，欢迎指教。

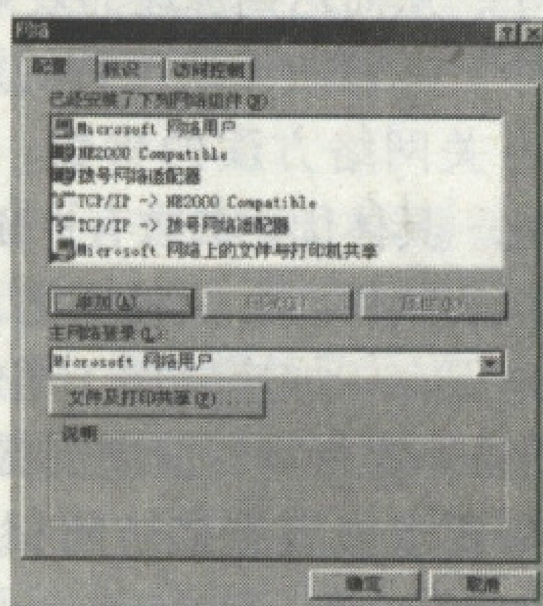
笔者使用的微机配置：CPU是C400超500，主板是红狐狸BX，显卡是TNT2 VANTA（16M），内存是普通64M，硬盘是昆腾CR-13.2G，光驱是宏基（大鄂鱼）40X。系统软件为：Win98第二版（4.10.2222A），DirectX 7.0（4.07.00.0700）。

用Windows98实现Internet连接共享

北京 唐歌

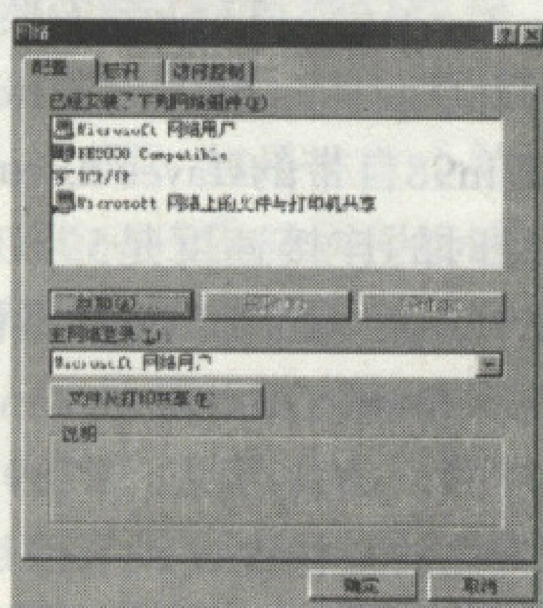
主题：利用装在小型局域网中任何一台电脑上的Modem实现多机同时连接Internet网。

现在朋友们常常会遇到一个问题，你只有一个Internet帐号、一条电话线和一个调制解调器，但你想让多个局域网用户都能同时上Internet，也就是说，要实现Internet连接共享。当然啦，已经有了软件可以帮助你实现这个目标，比如说Wingate、Winproxy等等，可是使用以后总觉得有大大小小的不便，有的要注册，有的有用户数量限制。现在我向大家介绍Windows自带的Internet连接共享工具，相信你用过之后，感觉只会有一个：PERFECT！！



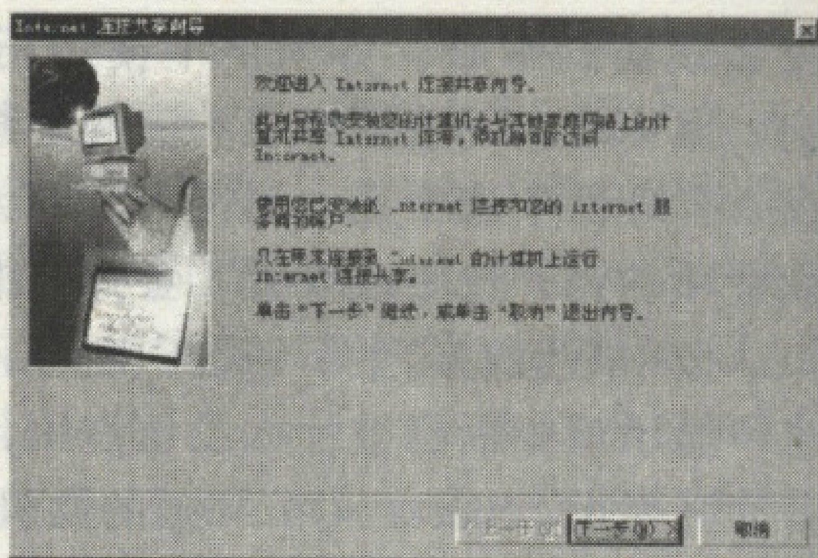
图一

当然啦，先得有一台电脑装有Modem吧，能正常上Internet网，装有Modem的电脑一定要使用Windows98第二版做操作系统，只有第二版才自带Internet连接共享工具呀，至于局域网中的其它电脑，用Windows98和Windows95都可以。

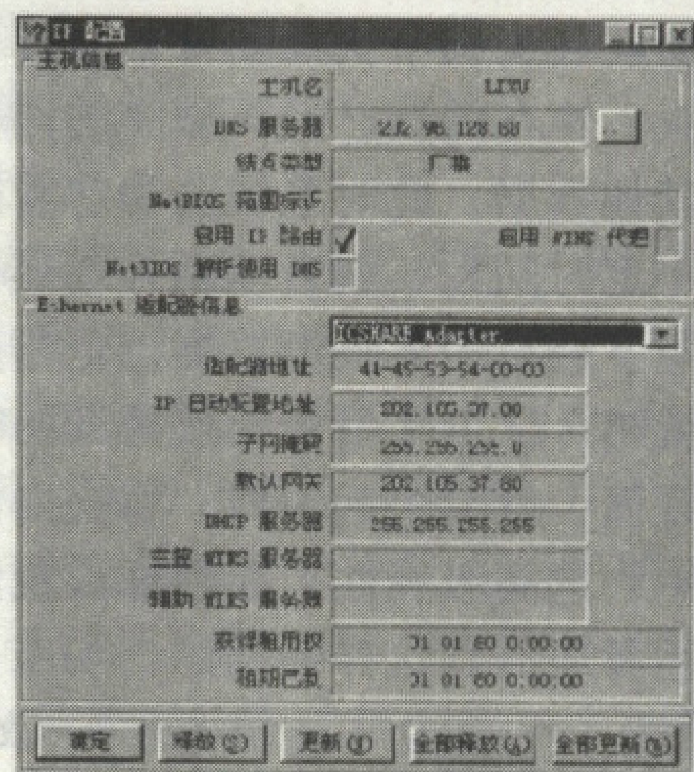


图二

装有Modem的电脑：控制面板→网络，应显示如图一；局域网中的其它电脑：控制面板→网络，应显示如图二。首先来配置装有modem的电脑，进入控制面板→网络，单击TCP/IP→NE2000 compatible（或你自己的局域网适配器），单击属性，指定IP地址为192.168.0.1，子网掩码设为255.255.255.0。进入控制面板→添加/删除程序，单击windows安装程序，在Internet工具里可以找到internet连接共享，勾上它前面的复选框，按确定，照提示一步步做，如图三（不过当安装程序提示你建立用户磁盘以便用之配置其它电脑时，你可以取消这个步骤，因为它并不好用。下面一段我会手把手和你一起去手动配置其它的电脑，又简单又不会出问题）。重新启动电脑，拨号上网，连上internet后，按开始菜单里的运行，打开winipcfg程序,再按详细信息，会显示出现在的IP配置。。，记下你的主机名，如LIXU，记下你的DNS服务器，如202.96.128.68和202.96.134.133,注意按一下后面那个有3个小点的按钮，以便显示出所有的DNS服务器地址，如图四。主机名和DNS服务器地址是用来配置其它电脑的，把他们记录在小本本上吧。



图三



图四

现在我们来配置局域网中的其它电脑。进入控制面板→网络，单击TCP→NE2000 compatible（或你自己的局域网适配器），单击属性，指定IP地址为192.168.0.x,注意最后一位x可以为2~255的任何一个数，但每台电脑的x必须不一样，它其实就是你现在配置的这台电脑在你局域网中的真正位置，最好是按2、3、4、5……的次序设定各台电脑啦，子网掩码还是255.255.255.0。现在单击网关,在新网关里填入192.168.0.1，单击添加，然后单击DNS服务器，选启用DNS，填入主机名和添加DNS服务器，就是刚才你记在小本本上的东西啦，比如LIXU和202.96.128.68和202.96.134.133。好了，确定，重新启动电脑，试试打开浏览器，怎么样，一切OK吧？

最后，在安装Internet连接共享的电脑上，打开IE，选工具→Internet选项→连接→局域网设置，可以管理连接共享，比如显示当前有多少台电脑连到了Internet以及打开或禁止使用Internet连接共享。

湖南 苏旅

笔记本电脑专集

深圳 陈恩问：我的工作是企业管理，经常出差。现在想买台笔记本电脑办公用。请问目前市面上的哪种笔记本电脑适合我？

答：目前市面上的笔记本电脑一般分为以下4种。高端型笔记本电脑是为了那些需要强大功能的用户设计的，目前这类机器采用笔记本电脑专用的Intel PⅢ 500-600MHz处理器，内存采用64MB-128MB SDRAM，硬盘容量也高达10GB以上，而且显示屏至少在14.1英寸以上（TFT LCD），并且还配有6X DVD驱动器，配合4MB SGRAM以上的AGP显卡，使该机具有强大的多媒体性能，不过该类机器一般重量都在2.8公斤以上，并且价格也相当高昂，至少在3万元以上。便携型笔记本电脑是为那些需要经常出差，且同样需要具有较为强大功能的用户采用"模块化、分离式"技术而设计的机器。这类机器的CPU也采用Intel PⅢ 450-500MHz，硬盘在6-8GB左右，内存一般是为64MB，显示屏为12.1到3.3英寸（TFT LCD），具有一定的高性能。这类机型由于采用多种便携技术（有的还采用最新的镁铝合金材料技术），其重量在1.5公斤至2公斤之间，其价格相对较低，在2万元左右。主流型笔记本电脑是目前最流行的笔记本机型，一般采用Intel PⅡ 400MHz或PⅢ450MHz 或赛扬400-466MHz。内存多为32MB到64MB，其显示屏一般为12.1英寸TFT，带有24X CDROM装置，采用全内置结构，该种机器性能也还不错，价格在1.5万元左右。迷你型笔记本电脑CPU一般采用Pentium MMX或AMD K6－2或Cyrix GX，显示屏一般为6-8英寸左右，系统重量一般不超过1.5公斤，这种机型对经常在外办公，对多媒体性能要求不高的用户比较适宜，价钱有高有低，一般在1-2万左右，便宜的甚至在8000元以下。对于你的话，建议购买采用镁铝合金材料技术设计的便携型笔记本电脑。

北京 钟志鹏问：我现在想买一台比较轻的笔记本电脑，听说目前的不少笔记本产品都采用了不少新的技术。请问哪种适合我？

答：首先要指出的是，移动办公是笔记本电脑的一个重要特性，因此一直以来，笔记本电脑厂商都致力于设计一些便于携带的电脑产品。目前笔记本便携技术有以下新的发展：一是便携式基座设计，该技术把笔记本电脑分为本体和基座两部分，平时可以连接使用，出差时可以只携带本体部分，这就减轻了携带者的负担。该技术多为IBM及COMPAQ的机器所使用。其缺陷是如果分开携带，基座上的光驱、软驱就可能不能使用；二是产品模块化设计，该技术是目前许多厂商所采用的技术，采用该技术的笔记本把软驱、光驱、电池等外部设备作为可选配件，可自由替换组合使用，平时外出可以只携带主体机器，外部模块可额外携带使用。该技术使用方便，组合自由度大，但其缺陷是不能全内置的方便使用，功能受到一定的限制，多为ACER、ASUS等台湾厂商的产品所使用；三是镁铝合金材料技术，这是目前最好的便携技术之一，传统的笔记本电脑多采用硬度塑胶外壳，其重量大，强度不高且散热性差，因此不少厂商开发出了散热性好、抗压性强的铝镁合金材料。镁铝合金质坚量轻，其硬度比传统的塑胶机壳强15－20倍，但重量只有后者的1/3，其整体性能和质量都大大优于后者，并能有效的解决电脑的散热问题，因而迅速成为目前超便携笔记本电脑的首选外壳材料，多为最新PⅢ产品所使用。对于现在购买笔记本电脑来说，笔者倾向于购买采用镁铝合金材料技术的产品。

问题解答

湘潭 李志问：小弟想买台笔记本电脑用来打3D游戏，请问目前采用哪种显示芯片的笔记本性能比较好？还有这种笔记本能否玩支持3D的FIFA2000、Diablo2等游戏？

答：首先要告诉你的是，笔记本是用来移动办公的，如果是用来玩游戏的话未免太……了，但如果你实在要买我也不反对。：）目前，笔记本电脑的显示芯片技术发展很快，早期的笔记本显示加速功能仅以2D为主，显存也多在2MB以下。如今不少笔记本电脑也开始配备了3D图形加速芯片，如NeoMagic公司的MagicMedia 256AV、Trident公司的Cyber 9397DVD、S3公司的Virge/MX及ATI公司的RAGE PRO LT等，其中以ATI RAGE PRO LT的3D最为出色，其加速性能已接近ATI桌面台式机的同类水平，一般都带有4MB的SGRAM内存，一些产品还采用了8MB的显存。配合366MHz以上的CPU和64MB内存，可流畅地运行对显示卡配置要求极高的FIFA2000等游戏，甚至包括N64模拟器！此外，不久前ATI公司又推出了一款新的笔记本专用显示芯片ATI RAGE Mobility 128，该芯片采用ATI的MDB（Multi Die BGA）封装形式，内建8MB SGRAM可最大扩充到16MB SGRAM，它拥有多项台式机3D技

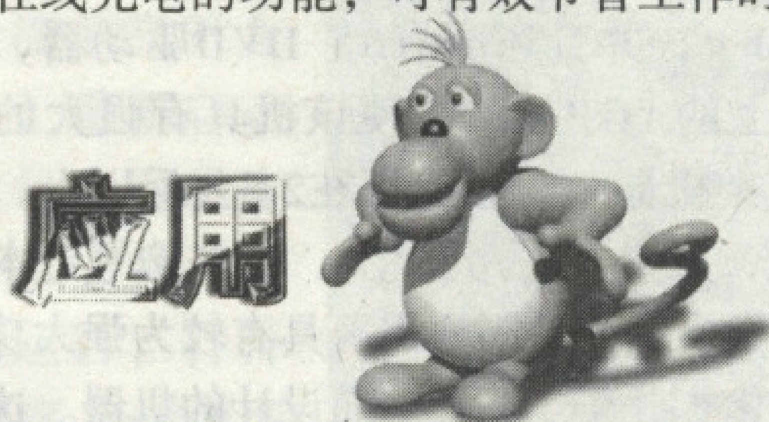
术，如超标量贴图架构、同步指令引擎等技术，并完全支持DirectX 6的材质压缩、反锯齿功能等。它可以有效提供每秒8百万个三角形产生率，拥有32位的Z-Buffer和8位Stencil Buffer及8KB内建材质缓存。此外，它还拥有强大的MPEG2解码功能，提供了iDCT及动态补偿（Motion Compensation）技术，可平滑流畅地观看DVD影片。据ATI宣称，该芯片比其前任产品在3D处理方面至少快60%，而在2D绘图部分也快了20%左右，据说将在IBM最新的PⅢ 500MHz笔记本电脑上使用。

网友　朱蕾问：别人刚送我一台笔记本电脑，用的电池是Ni-MH型号的，听一个朋友说该电池是锂电池，而另外一个说是镍氢电池，能介绍一下吗？

答：真羡慕你得到了一台免费的笔记本电脑。不过要告诉你的是，你的机器所用的电池是镍氢电池，性能不如锂电池的产品。一般来说，笔记本电脑是通过电源适配器（AC Adapter）和电池来供电的。因此这些配件的质量和性能好坏则决定了笔记本产品的工作时间。目前的笔记本电池多分为镍氢(Ni-MH)电池和锂（Li-Ion）电池两种，镍氢电池虽然价格便宜，但其缺点也是很明显的，容量比较小、使用寿命短且持续放电时间不长且还具有一定的“记忆效应”，必须将电池的电量放尽之后才能充电，否则，电池的可使用电量将会越来越少，使用时间也会越来越短。因此该类型电池多在低档笔记本电脑中使用。一般来说，镍氢电池的可充电次数可以达到400次到700次左右，每次使用时间在2小时以下。而锂离子电池则是近几年出现的新技术产品，它的容量比较大，能提供较长时间的工作能源，且体积小、重量轻、使用寿命比较长，并且还没有“记忆效应”，可以随用随充，这无疑给用户带来很大的方便。不过锂离子电池的价格较贵，而且可充电次数也较少，大约仅有400次左右。每次使用时能提供3小时以上的电力，好的锂离子电池还能提供5小时以上的工作时间。此外，笔记本的电池通常是长方形盒柱装，内有一些柱状电芯。其性能和数量决定了电池容量的大小。一般的笔记本锂电池内多有6-8个电芯，理论上可支持3-4小时左右的电量，而一些新型笔记本产品使用超大容量电池，内有10-16个电芯，可支持6-8小时以上的电量，这无疑延长了笔记本的工作时间。而未来的笔记本电池还将以新的锂聚合物胶状电池为主，具有超轻超薄的特性。

北京　熊昭民问：我的笔记本电脑电池经常很快就没电了，请问如何延长使用时间？

答：节省笔记本电脑电源对于延长使用时间是十分重要的，下面介绍节省笔记本电脑电源的两种办法：第一是减低笔记本电脑LCD荧光屏的对比度，在不少笔记本电脑系统中，都有硬件控制LCD荧光屏明亮度的快捷键，因为LCD荧光屏对比度越大，耗电量越大。所以用户在购买笔记本电脑前，最好购买一些荧光屏较小的笔记本电脑，因为大的荧光屏耗电量较大；第二是在Windows系统的“控制面板/电源管理”中进行调整，电源管理中有多种模式提供省电功能。“Standby mode”将把LCD荧光屏关掉，但该办法没有调低LCD荧光屏对比度所节省的电源那么明显；“Suspend mode”是停止所有工作；而“Hibernation mode”是最节省电源的方式，因为它把所有资料储存在内存中然后再关掉电源，以上这些选项也可以在系统开机的BIOS设置中调整。此外，将笔记本所使用的电池完全用尽后再长时间充电也是提高电池使用率的办法。当然，笔记本工作时间的长短也和笔记本自身有关，如其自身是否采用了节能技术，有没有自动省电功能，其光驱、硬盘等设备有没有节能功能，这些都是很重要的，如果需要更长时间的使用，则可以选用容量更大的电池和第二块备份电池。同时，有的笔记本产品在使用时还提供了在线充电的功能，可有效节省工作时间。



读者　颜辉：有什么软件在DOS6.22下看IRQ的比较详细的使用情况？

答：可以用DOS自带的msd.exe，另外PCToolS等原来DOS下常用的工具软件包中，也都带得有查看IRQ的工具。另外一般而言IRQ的分配如下：

IRQ0 系统时钟（系统保留）　IRQ 1 键盘（系统保留）
IRQ2 系统的第二个中断请求控制器（IRQ8 - 15）
IRQ3 串行口2（可用）　IRQ 4串行口1（可用）
IRQ5 并行口2（可用）（一般用来设置声卡）
IRQ6 软盘（系统保留）　IRQ 7并行口1（一般用作打印机）
IRQ8 实时时钟（系统保留）　IRQ 9可用　IRQ 10可用
IRQ11 常用于显示卡　IRQ12 PS/2 mouse（可用）
IRQ13数学协处理器
IRQ14 IDE1控制器通道　IRQ15 IDE2控制器通道（可用）

此外还有NMI非正常中断（不可屏蔽中断），如校错。

四川　龚胜

浙江　李成：

在下是位高中在校生，刚过完年时，父亲给我买了台对我来说是很好的电脑。特别之处是有一只DVD光驱。本人认为能利用99年6月份《大众软件》上的DVD的播放程序欣赏DVD。可是我把xingDVD装上后，放入DVD的光碟（是李连杰主演的《黑侠》正版的），可是不能播放。我对DVD一窍不通，所以向“前辈”请教。

答：XingDVD是早期的电脑DVD播放软件，性能一般，对于如今的DVD播放，笔者建议使用Power DVD或Win

DVD播放软件，这两款DVD播放软件性能都很不错。特别是后者能全面支持虚拟杜比环绕输出，配合SB Live!系列声卡性能更是不错！而且画质也比Power DVD好。Win DVD是InterVideo公司推出的DVD播放器，它组合了多种标准消费型DVD播放器的功能，全面支持 VCD 2.0、精确解码、可选用户界面以及视频显示选项。目前Power DVD最新版本是2.65、Win DVD版本为2000。

湖南　苏旅



众读者　问：1，为何《三国伏魔》安装后，放入第2张盘无法开始游戏。提示“请放入第二张光盘”，确认后就退出？2，《未来零点》如何进入第二线剧情？

答：1，这是由于安装了虚拟光驱，游戏无法检测到光盘。可以卸掉虚拟光驱程序或更改盘符，把真实光驱设为第一光驱。2，在游戏第二关，我方队员剩下4人以上进入瞬篇，4人以下(包括4人）进入恭次篇。

北京　文鸟

2000年第6期“疑难求解”读者Hellangle问：

在玩《雷曼2》时，刚开始，下到瀑布下面吃完4个黄色的东东，到哪儿能吃到第5个？还有如何才能到有两个大胖家伙的那块陆地上？

答：要到有两个大胖家伙的那块陆地上很简单，只要在这边陆地跑到边时连按两下A键，雷曼的耳朵就会转起来，这样就可以慢慢飞过去，过去后和两个大胖家伙讲完话一直往洞里走就看到第5个黄色东东在两条石柱中间，走过去不断连按两下A键就会拿到并上到顶。

读者　wing.l

众读者　问：用什么软件能顺利汉化《三国志Ⅶ》？

答：用“汉字通”这个软件可以很好地汉化《三国志Ⅶ》，没有这个软件的人，

可去htpp：//gamefox.yeah.net下载。

北京　京鹏

2000年第6期“疑难求解”读者ZKQC问：

1.《模拟人生》里怎样到别人家里访问？2.如何让人物按时去上班？3.我和一个女人友好度已经达到最高，为什么我屡次求婚都不成功？4.为什么我游戏的人物在吃完饭后不会自动清洗，而随处乱放（我已经买了桌子）？5.游泳池我老觉得太浅，能不能加深？

答：事先说明一点，现在《模拟人生》的D版已成泛滥之势，而且有很多版本都存在着严重的BUG，我的回答以本人在EA北京办事处测试的内部正式版为准。

1，不可以去别人家里访问。

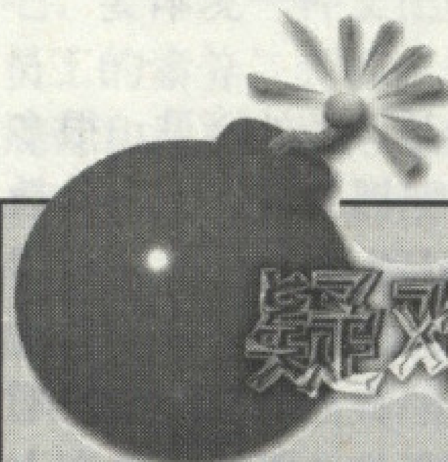
2，方法很多，我的习惯是在上班前8个小时左右让主角睡觉，这样主角大概会在临上班2个小时前起床，这时安排主角吃饭、梳洗，在上班前10分钟出门等候班车的来临，这样安排基本上就不会误工了。

3，当你提出求婚的时候，女方会提出一些要求，比如“饿了”或“累了”，这时你就要根据相应的情况满足对方的要求，比如给她做饭或者让她休息。当你再次向她求婚的时候，十有八九就会成功了。不要灰心，照我说的再试试吧，肯定会成功的。悄悄说一句，我就曾经在游戏中成功地娶到了一个漂亮老婆。（千万别让我女朋友看见，否则……）

4，主角吃完饭后确实是随处乱放的，玩家需要选择“清洗”或者将剩物丢进垃圾筒（根据食物种类的不同来进行不同的选择）。

5，游泳池是不可以加深的。

zip工作室·牧童



疑难求解

湖南　李一问：家里买电脑一年多，始终有两个问题困扰。一个是电脑断电后，再次打开，屏幕显示“no input”,而且不读硬盘，但电源、光驱、指示灯照常亮，有时需将电脑断电多次才能正常启动，是否电压不够？第二是有时检测键盘时，显示“keyboard error”,不能启动，将键盘接口拔下再接上就好了，将键盘接到别人的电脑上却很正常。到底为什么？

读者　吴岩问：我的机器配置为CPU赛扬333/主板华硕P2-B/硬盘昆腾6.4G/显卡i740/内存LG64M，为什么每次运行正版FIFA99或FIFA2000一会儿就死机，可运行FIFA98却正常？不知道这台机器可否玩《最终幻想Ⅶ》？

读者　hopi问：玩《明星志愿2》的时候怎么才能避免第一男主角在他爷爷去世时离你而去？怎样才能和黎华结婚？

读者　唐斩问：我正在玩《新绝代双娇》，可我玩到第3张盘的时候，小鱼儿追铁心兰的时候，走到一个场景时就无法再前进了，只能存取档案，就是没法移动人物，怎么办啊？

读者　Kobe问：我的笔记本电脑安装WIN95日语版，请问怎样修改注册表,能成为WIN95中文版？



本期讨论题目：电脑游戏厅

电脑游戏厅，俗称网吧。我们很多人都通过网吧上网学习、聊天查资料。那么，网吧在我们的现实生活中到底充当了一个怎样的角色呢？它未来的发展方向又如何呢？欢迎你加入大众论坛，和大家一起谈是论非。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

北京　郑然：可以存在的网吧

现在的电脑游戏厅可以说满地皆是，随处可见。很多人都希望把这些所谓的不能上网的网吧都关了，尤其是教育部门和文化部门。我个人认为大可不必。大家反对网吧，究其原因，无非是影响学生学习，还可能引发一些社会问题。但如果没有网吧，尤其是那种非常便宜的小网吧的话，让我们这些连网游戏发烧友上哪儿去玩？也许有人会说"你不会在家上网玩？"答案是肯定的，不行！像我们这些月薪收入一千多块，甚至不足一千的玩家，高额的网费是吃不消的，总不能饿着肚子玩游戏吧。好，就算你是大款（真正的大款很少有人爱玩游戏），在电脑前漫长的等待你受得了吗？高速的网络离我们还不是很近。而且我们在玩游戏时并不是纯粹地在玩游戏，我们是在寻找一种感觉，一种状态。总之，在网吧玩是最好的选择。至于是不是玩物丧志，我想每一个20岁以上的成年人不会说自己没有自制力。至于未成年人，如果我开网吧的话，就让他们星期日来玩，最晚到晚八点，不许连续玩4小时以上。

读者　刀封：游戏厅，记得以前的零花钱给它扔了不少，也学了不少东西。但是现在我要说的是，有的游戏厅还不如厕所！满屋的烟，呛的我直流眼泪；满耳的秽语，叫我恶心。好的环境才能有好心情。

读者　剑水：有一句至理名言：玩电脑是从玩游戏开始的！我们暂不深究这句话的对错，单从我本人及其周围的同学来看，玩电脑确实是从玩游戏开始的。可以说，游戏业是电脑业发展的一股不可缺少的动力源泉，要不为什么声名显赫的MIRCROSOFT都开始做游戏了呢？AGE OF EMPIRES的成功为微软在广度上又拓宽了知名度！

记得几年前，电脑尚未普及到家庭的时候，大家都爱到电脑游戏厅里去玩，为什么？当今学生可以娱乐的东西越来越少，而电脑游戏作为新生事物，引起了广大青少年极其浓厚的兴趣，电脑游戏以其深刻的内涵，完美的剧情组织形式，漂亮的动画环境完完全全地展示在玩家的面前，不夸张地说，电脑游戏甚至把一切电脑所容括的东西完美地反映了出来。也正因为如此，电脑游戏厅才在千姿百态的娱乐业中取得了霸主的地位，拥有长盛不衰的生命力！

读者　水气球：电脑游戏厅请好好为学生考虑考虑

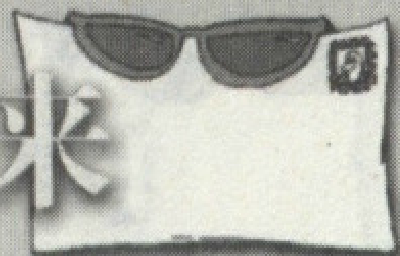
现在不象前几年那样特别流行网吧，可现在的"网吧"也不是能用三言两语就能说明白的，它有它的好处也有它的弊端。好处显而易见——让一个不熟悉操作电脑的人能熟悉操作，不熟悉操作Win98的人能够了解Win98的基本操作和相关的知识。然而，它的弊端远胜过它的优点：使人浪费钱，使人荒废学业。尤其让我觉得气愤的是它允许正在上学的学生熬夜玩电脑，而且还下回再来！真真可恼！我并不是不赞成开网吧。只是，希望象这种夜里也开的娱乐厅能为正在上学的孩子们着想。

读者　赵中海：我是农村长大的，三年前你要问我电脑是干什么的？抱歉，不明白！不过现在我最大的心愿就是买一台好电脑。这中间的转变，全拜电脑厅所赐。想当年本地第一个电脑厅"紫光"开业时，我和另一友人是第一对进去的。当时连开机都不会，看着一屏幕的亮点茫然无措。可就在这几台486上，我们逐渐掌握了电脑的基本操作，逐渐了解了Windows，开始留意"微软"之类的名词，开始想了解什么叫主板，什么叫CPU，开始知道硬盘中的"G"是什么意思，到现在想考进大学学电脑。可以说，电脑游戏厅是我的电脑第一教室。

读者　达克·帕拉：这种游戏厅有的很不错，有的服务却极差，急需统一。目前国家处于不能提倡，想关闭却又很难实施的境地。如果能够统一一下，使其成为正常服务个体的话，就会好得多。没有对网吧做出那么多看法的必要，近几年新兴起的东西还少吗？其次，有些游戏厅极力招诱中小学生，我持反对意见。因为中小学生自制力本身就不强，自己掌握不了适度。现在去有些地方玩简直是被骗。

读者　Joe-z：为什么电脑游戏厅这么受欢迎呢？我认为有三点原因。一、速度。局域网的连接速度大大快于"猫"的连接速度。自己上网玩星际，问题多得很："猫"的速度，机器的配置，版本的统一……等等。最可恶的就是掉线！而电脑厅里这些问题几乎没有。二、游戏。这里的游戏应有尽有，不会出现什么你想玩starcarft，得马上去买。机房里想玩什么就玩什么，现在都有20G的硬盘了。三、机器。现在电脑游戏厅的机器，不仅多，而且好。我光顾的机房相当庞大，80台电脑，都是PⅢ,voodooⅢ系列的，真是玩家的天堂！

读者　KEN老叔：我的一个朋友是开网吧的，象我



这样的"高手"就成了他那里的免费技术支持，虽然在他那里打游戏不用再交Money，但我还是不想去。为什么呢？在他那里，一开始玩，就没准打到几点，第二天上班到公司后，就坐在计算机前面想睡觉，几次以后，险些被老板炒了，想想真是后怕。所以，从那以后，我只敢周五、周六去，但周末去了以后，游戏一玩就是通宵，第二天休息不好，周一上班还是昏昏沉沉的，强打精神到中午，连饭都不吃，趴在机器旁就睡。直到下午上班的时间到了，朋友推醒我。真是麻烦啊！能不能立法：禁止通宵？：）

湖北　林之：畅谈网吧

不是我不明白，这世界变化太快。改革开放那会儿，我听着酒吧这词就觉得新鲜而遥远，遥远到了异国他乡。可现在，走在大街上，随便这么一眨眼就有一间什么吧冒出来，陶吧、影吧、画吧、剑吧、玻璃吧、网吧等等等等，好象现在的人特闲也特忙，闲的人整天泡吧，忙的人又要休闲，所以吧就特别的多，特别的时尚，也特别的显个性、显身份。

作为电脑发烧友咱在这里自然是侃网吧。首先表明我对网吧的态度，我个人意见是认可网吧的存在的。在我们这个电脑网络尚不普及的国度，别管报上电视上整天儿叫我国上网人数突破多少多少万已进入了网络时代等等，这都是在吹，中国有多少人？上网的有多少人？什么网络时代，在我国充其量不过是网络时代初级阶段。网吧的出现自然会对网络的大众化，揭开电脑网络在普通百姓心中的神秘面纱，起到一定的作用，所以，我认为网吧有它存在和发展的必要。

我进过一些网吧，用眼一扫，就发现十有八九是在聊天室里乐哈哈。也有在网上打游戏玩对弈的，还有无目的地自由冲浪从这个网站跳到那个网站什么都看什么又都无所谓，只有一小部分人照着不知从哪里抄来的网址索网站，查找资料、当软件。

网络是时尚的东西，网吧更是新鲜和新潮，这种在外人眼中和高科技沾点边的东西，自然能让人充满好奇。年轻人向来都是追求时尚的，没有人愿意落伍，也没有人愿意在朋友们大谈网络的时候做一名听众，于是他们走进网吧，了解网络。他们中的多数人只是猎奇，一旦发现网络不过如此，网吧不过如此时，便将精力转移到别处。这是网吧的悲哀，留不住人。

还有一部分人可能因此会迷恋于聊天室而乐此不疲。在这个繁杂的社会里，改革的年代里，年轻的一代不自觉地透出阵阵烦燥和不安，越来越多的年轻成功人士的出现带来的巨大触动，港台变戏法似的爱情故事折射出的早熟早恋，开放带来的各种西方思潮让人彷徨不定。心中的秘密压抑得越多越希望通过一种途径去释放。心理学家称：聊天是一种很好的心理治疗。现实的利益冲突让人不愿意以真实的一面去对人，于是现代人都说活得累，都说朋友难得，于是人们纷纷加入到聊天室里来。这里没有各方面的冲突，你不知我是谁，我也不管你是谁，人们都是带着面具的真我。爱开玩笑的随便你搅活，爱骂人的也可以大胆去舒坦。这里有你尽情渲泄后的痛快，也有让你相遇知音时的会心一笑。聊天也能上瘾，一如玩游戏。这就是网吧里为什么会以聊天室、BBS为主。在这里朋友们会发现我一再用年青人作为评说的对象，是的，因为中年以后使人更务实，如果网络的对于他们是有用的，他们自会买台电脑搬回家自己上网。这又是网吧的悲哀，不能吸引中年人甚至老年人，不能吸引已经上了网的人。

其实网吧里真正让人佩服的是上网查资料一族，对他们来说"用"才是第一位的。我有一友，去网吧就是为了炒股，上的站点全都是谈股论金之类的东东。去的聊天室也是清一色的股友侃股，他从中分析有用的信息，并从中得到真正的实惠。这种人让人佩服，但我却不欣赏，因为他没有使用网吧重要的一个功能——休闲。

网吧里应该还有一类人，他们经常出差，偏偏没有装备笔记本电脑，偏偏电子邮件又多又重要，或偏偏是一位一天不上网就睡不着觉的网虫，这时一家网吧的出现，就犹如沙漠中的绿洲，有点救命的味道。

上面说了上网吧的人，这里说说网吧本身。我认为网吧也应该象宾馆那样分个星级，而不是一间房弄几台上网的电脑就了事。既然在网后面加了个吧字，就一定要象吧，要体现一种文化氛围，从空间的布局，室内的修饰，员工的素养，到标志的统一，服务的完善等方面达到一定规范和档次。网吧里应该是一杯咖啡或是一壶香茶的清清素雅世界，而不是烟香飘飘雾气重重屏幕上满是色情图片的地方。这里应该是一种特殊的交流场所，一种放松心神的场所，一种学习提高的场所。既然微软把DOS升级到WINDOWS，从实用主义发展到了唯美主义，那么使用电脑的人是不是也要相应地增加点审美意识，网吧这种纯粹以休闲为主题的地方是不是也要增加点情趣？都说现在网吧难做，那个克林顿曾经光顾的网吧，也不能借着这位大人物的风度而风光常驻，比尔·克林顿在网吧里看到的大概只是比尔·盖茨，只是网吧的业主是否可以想想办法，让那些已经上网的网民来网吧里消费消费，让那些对电脑对网络没有兴趣的人来网吧坐坐。比如搞个性化的网吧，针对妇女的，针对股民的，针对体育爱好者的，针对电脑发烧友的，针对学生的。反对网吧者，认为网吧多集中在高校附近，而其本质却又变为以游戏为主的游戏室了，为此讨论网吧的存在就成了讨论电脑游戏室的存在，电脑游戏室现在是明令禁止的。就这机会咱们说远点，为什么街机可以开游戏室而电脑不行？我想不外是因为盗版，因为暴力和色情，甚至还有一些政治问题的游戏的存在。

说得够多了，真有点渴，大家也累了吧？那咱这"说吧"就说到这儿吧。

下期讨论题目：电子商务的现状和发展。

作为附加品和衍生物，电子商务的逐渐渗透扩张成为网络迅猛发展的又一见证。许多专家认为，电子商务将是21世纪经济增长的主要动力。我们的Walker已经畅游其中，品尝到了酸涩苦辣（有没有甜啊？），各位读者有什么体验和看法，请速来稿至reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进入"有话好说"社区进行即时交流。（关于本题目的讨论发言将在今年第10、11期上刊登）

读者　许于行：自贵刊在1995年创刊以来，我一直是你们的忠实读者，你们出版的全部期刊、合订本、增刊我都有收藏。但去年以来，似乎你们的刊物在广州的书摊上越来越难买到。我找遍了广州城的大小书摊和电脑城，始终无法买到你们的1999年增刊和1999年第二和第四季度的合订本。看着家里的书柜始终有几个缺口没有补上，心情实在难受。期盼你们能把这几本刊物（99年增刊、99年第二、第四季度合订本）的购买途径告知，以完成我收藏的心愿。

答：经小编询问，《大众软件》99年增刊尚有，99年第二季度合订本已经无货，第四季度合订本还未出来。如果您想邮购，可以从邮局填写汇款单，99增刊书价为28元整，另加5元邮费，共33元整。汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱，收款人:大众软件邮购中心，邮编:100089。电话是：（010）82634107、82634092。（在汇款单中写清您的回邮地址、姓名，注明所订的产品。）

另外，读者金正庆来信，希望邮购2000年第一期的《大众软件》。非常抱歉，1999年全年的杂志和2000年2、3、4、5、6、7、8期，都还有少量存刊。可能大家都想保存新世纪的第一本《大众软件》作为纪念，所以唯有今年第一期的杂志已经全部售完，我们也没有存货了。

读者　刘洋：我是本刊的忠实读者，从入伍到现在一直有《大众软件》陪伴身边，非常喜欢这本杂志。我希望能通过本刊找到一些知心笔友，共同提高。

详细地址：山西省武警总队临汾支队河西教导队二排六班刘洋（041051）

答：很长时间以来，一直有很多读者呼吁通过本刊和其他的电脑爱好者建立联系，但由于本刊人手和页码比较紧张，暂时难以满足大家的要求。但我们会不时刊出一些读者的具体地址，请大家直接去信和他们联系。

读者　风大侠：我看到《大众软件》上有如何安装WIN98SE版IE5.0繁体中文版的方法，但我觉得太繁琐，因此特公布另外一种方法：运行REGEDIT命令打开注册表编辑器，查找\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\INTERENT EXPLORER，并删除此路径下的VERSION字符串。再进行IE的安装，此时WINDOWS UPDAT会以为你升级IE，再选确定就可以了，安装方法选自定义。还有不明白的给我发信——fszbin@pub.foshan.gd.cn。

答：其实这不是一个读者提的问题，而是一个"解决问题"。由于小编的硬盘被Walker的9号枪轰得七零八落，不辨东西，使用时都如履薄冰，生怕触雷，根本不敢再随便装这卸那，所以没办法检验风大侠的办法是对是错。但我觉得它是读者以实际行动支持我们杂志的一片心意。俗话说条条大路通北京，我们介绍的方法也不一定就是最近最方便的捷径，所以我把这封奇特的解答信刊登出来，请有兴趣的读者自行验证（错了别怨我）。同时希望广大的读者朋友都能像风大侠这样关心本刊，爱护本刊。

读者　jiangshan：2000年增刊何时才能出？

答：在你拿到这本杂志的时候，今年的增刊《PC天书2000》（大众软件增刊）和《PC天书CD2000》（大众软件增刊CD）也已经同期上市了。这次我们为读者朋友们准备了新的礼物——令无数发烧友心动不已的硬件专刊！

《PC天书2000》（大众软件增刊）有20余个精彩硬件专题，内容包括"硬件机能完全解析"、"未来信息家电显微扫描"、"芯中秘密彻底倾述"、"DIY装机指南全面研究"等。《PC天书CD2000》（大众软件增刊CD）包括PC天书完全电子版、硬件测试、鉴别优化工具全集、经典硬件工具等。

快准备好腰包吧！

读者　Cheng X. Liu：我是一位大众软件的忠实读者，但现在因为身在国外（澳大利亚），想订阅PC DIY天书，不知是否有这项业务，可否支付澳元？如有请通知我，谢谢！

答：有朋自远方来，不亦乐乎？尤其这朋友还买我们的东西。小编真的很高兴并非常感谢你远在万里之外依然支持《大众软件》杂志。只是有两个问题与你商量：一是你可以以当地货币支付书款，但因为增刊在五一前后推出，我们将以寄书之时的国家当日牌价折算书款；二是你需要支付寄发至澳大利亚的费用。如果你同意，我们将在《PC天书2000》发行后为你提供购买此书总共所需要的费用数目和大众软件杂志社的帐号，款到书发。



第五届大众软件奖系列活动之五　　北京泛广网络技术有限公司协办

“99g1杯”20世纪电脑游戏音乐评选

一、读者评选活动

1.活动时间：2000年5月1日至2000年6月20日，以当地邮戳为准。

2.参加方法：每位读者均可参加，已上网读者可到http://www.99g1.com投票，未上网读者只需将所附选票按要求填好，在活动期间寄回即可。本次活动的游戏音乐由国际部分和中国部分（包括港、澳、台地区）各评出5名。请注意写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。答卷复印有效。预选游戏音乐将全部载于第5期《大众软件CD》中，网友可以通过本刊网站及99g1网站欣赏、下载和投票。获奖名单将刊登在《大众软件》2000年第13期上。本次活动解释权归《大众软件》所有。

3.所设奖项：本次活动所有奖项将从全部投票的读者中随机抽取。

（以下奖品由北京泛广网络技术有限公司独家提供，特此鸣谢）

一等奖1名　香港泰国风情游

二等奖2名　奖品：袖珍组合音响1套，税前价值人民币1500元

三等奖3名　奖品：时尚情侣手表1对，价值人民币600元

幸运奖100名　奖品：精美T恤1件

4.选票请寄：北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收。

请在信封正面左下方注明“大众软件奖系列活动之五”，邮政编码：100051。

本刊网址：

http://music.popsoft.com.cn

99g1网址：

http://www.99g1.com

咨询热线：（010）88086668—0。

二、专家评议活动

本次比赛将特邀多名专家对20世纪的游戏音乐进行专项评议，分别从国内和国际的游戏音乐中各评出3个最佳的单项奖：1.最佳音乐；2.最佳编曲；3.最佳创意。

国内部分候选游戏音乐名单

（排名不分先后）

代号	游戏名称	公司名称
C01	仙剑奇侠传	大宇
C02	风云	智冠
C03	春秋英雄传	英业达
C04	轩辕剑III	大宇
C05	大富翁III	大宇
C06	大富翁IV	大宇
C07	烈火文明	尚洋
C08	炎龙骑士团外传	汉堂
C09	太极张三丰	火凤凰
C10	风色幻想——魔导圣战	智弘
C11	虚拟人生	英业达
C12	鹿鼎记II	智冠
C13	炎龙骑士团II	汉堂
C14	金庸群侠传	智冠
C15	幻世录	智冠
C16	江湖	金智塔
C17	剑侠情缘	金山
C18	独闯天涯	创意鹰翔
C19	北方密使	宇峻
C20	抗日地雷战	金山
C21	铁甲风暴	目标
C22	侠客英雄传III	精讯
C23	明星志愿II	大宇
C24	阿猫阿狗	大宇

国际部分候选游戏音乐名单

（排名不分先后）

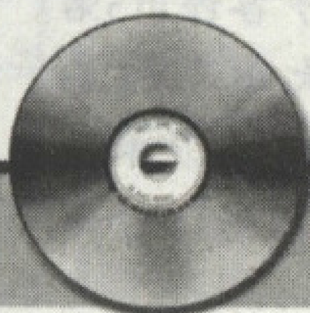
代号	游戏名称	国别	公司名称
101	古墓丽影	英国	EIDOS
102	命令与征服II	美国	WESTWOOD
103	魔法门VI	美国	NEW WORLD COMPUTING/UBI
104	魔法门VII	美国	NEW WORLD COMPUTING
105	英雄无敌II	美国	NEW WORLD COMPUTING
106	英雄无敌III	美国	NEW WORLD COMPUTING
107	半条命	美国	SIERRA
108	黑暗秘石	美国	TAKER
109	法老王	美国	SIERRA
110	星际争霸	美国	BLIZZARD
111	铁路大亨II	美国	POPTOP SOFTWARE
112	三国志VI	日本	KOEI
113	创世纪IX	美国	EA
114	决战法兰西98	美国	EA
115	新世纪福音战士	日本	GAINAX
116	魔兽争霸II	美国	BLIZZARD
117	战国美少女	日本	TGL
118	战国美少女II	日本	TGL
119	美少女梦工厂II	日本	NINELIVES
120	美少女梦工厂III——梦幻妖精	日本	NINELIVES
121	大航海时代IV	日本	KOEI
122	心跳回忆	日本	KONAMI
123	最终幻想VIII	日本	SQUARE
124	未来零点	日本	OSIS
125	银色幻想	美国	INFOGRAMES
126	盟军敢死队	西班牙	PYRO
127	横扫千军	美国	CAVEDOG
128	魔法师传奇	法国	VIRGIN
129	恋爱物语II	日本	FUJTSU
130	圣战群英传	法国	UBI
131	模拟人生	美国	EA
132	七大王国II	法国	UBI
133	星际围攻	美国	SIERRA
134	生化危机II	日本	CAPCOM
135	青涩宝贝	日本	NEC

选　票

<table>
<tr><td>姓名</td><td></td><td>性别</td><td></td><td>年龄</td><td></td><td>联系电话</td><td></td></tr>
<tr><td>通讯地址</td><td colspan="5"></td><td>邮编</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="8">我最喜欢的五首游戏音乐——国内部分（请填写编号）</td></tr>
<tr><td>1.</td><td>2.</td><td>3.</td><td>4.</td><td colspan="4">5.</td></tr>
<tr><td colspan="8">我最喜欢的五首游戏音乐——国际部分（请填写编号）</td></tr>
<tr><td>1.</td><td>2.</td><td>3.</td><td>4.</td><td colspan="4">5.</td></tr>
<tr><td>读者推荐</td><td colspan="3">（国内部分）</td><td colspan="4">（国际部分）</td></tr>
</table>

大众软件 CD目录

2000年第5期（总第36期）



A盘

新手学堂：

---新手教程：精雕细琢II（3）
---跟我学用系列：FTP命令使用详解
---课外读物：多媒体转换百宝箱
网眼

新新视野：

---CG画册：大众软件封面精选
---新片大赏：劲爆极限滑雪
闪电战
西风狂诗曲2
---余音绕梁：For In Love
Waiting For You
Silhouette
Song Bird

碟中网：

---NOX中文网

休闲天地：

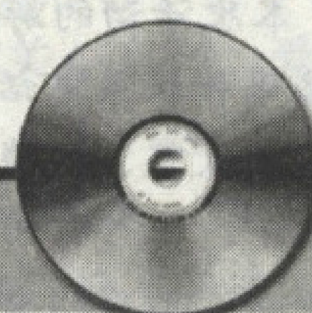
---同人小说：说岳外传（五、六）

软件长廊：

---CaisMail Server
---Winamp中文插件
---More Space
---艾美加ZIPF驱动器最新工具包
---证券之星富翁套餐

特别活动：

---“99g1杯”20世纪电脑游戏音乐评选



B盘

特别赠送 大地英豪

攻略指引：

---看攻略：隐藏与危险
---逛书屋：东方幻想战记、模拟人生、魔幻精灵、狩魔猎人III、天子传奇

前线地带：

---游戏DEMO：近距离作战IV
---补丁升级：《三国志VII》武将属性编辑器
《模拟人生》的新增设施
《法老王》增强任务补丁
《篮球2000》球员升级补丁
《极品飞车——保时捷之旅》金钱修改器
《失落的永恒》无敌存档

杀手学堂：

---杀手教程：万智牌之西瓦巨龙详解
---听指引：帝国时代II、彩虹六号、创世纪IX、英超足球经理、三国志VII、NBA2000、博德之门

大众文存：

---2000年4月杂志（上、下）（HTML版）

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

The Bat!
Becky Internet Mail
Calypso Mail
Pegasus Mail
CaisMail Server
聪明搬运工
推箱子
圣剑英雄传——英雄救美
潜艇大战
网络海战
网络对讲机
WOW
MPEG Dancer
Nicemc
Winamp Screensaver
Winamp中文插件
Streambox Ripper
Dancer DNA
时尚个性化手机音乐编辑器
非非聊天室
UPLOADER
E换肤手术
超级邮件通 I
飓风新闻通
飓风搜索通 I
飓风邮箱清理器
ShopFactory Trial

工具宝库

ASPack
UninstClean
Smartalec PC Accelerator
Plus Menu
iMAGE magnifier
HARDiNFO PRO
NoteTab Pro
Music Label
ConvertZ
MpegDJ Encoder
More Space
邮编与长途区号速查
KeeBoo
PACT 12Ghosts
Babylon
Cursor Hider
Bootmanager Bootstar
Invisible Secrets
RunIt!
Directory Snoop

反毒堡垒

AV95 Ⅲ 大众软件特别版
KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
瑞星查毒版
VRV标准版升级程序
VRV急救专家
pc-cillion最新病毒码674
kv300+升级程序
金山毒霸 V2000.03.10 测试版

硬件周边

GLSetup最新1.0.0.113完全版
DirectMusic补丁
CPUCOOLN510
CPUCOOL9510
testcpue41
Powerstrip最新2.65.02版

驱动热报

Voodoo2 for Win2000驱动
Voodoo3 for Win2000驱动
华硕V6600 for Win2000驱动
帝盟Savage 4 for Win2000驱动
MGA 显卡 for Win2000驱动
英特尔810芯片组公板视频驱动
S3 SAVAGE4 最新驱动
SAVAGE2000
艾美加ZIP驱动器最新工具包

网络纵横

etunnels connexus 1.2
免费传真之星
黄金猫眼
Bob Connect
CSTelnet
ChatPOP

声光色效

CD-RUNNER
FREEAMP
ICONCOOL
JUKEBOX
NICE MC
STAR TREK MP3 PLAYER
PRINTKEY
SD CAPTURE
SHUFFLER
ULTRA PLAYER
WINAMP TALKING

趣味小屋

15-Pack
Weather1
Amazing Waterfalls
ChessPartner
Paper Airplane Factory
FIFA99官方屏保
Jingle Keyboard
lovel
Advanced Tetric
人体生物节律查询
xReminder Pro
Angel Art

厂商展示

笑傲江湖6.02升级套件
证券之星——交易委托(CA认证版)
证券之星——个人持仓管理
证券之星——股票分析系统(网络版)
超星图书浏览器3.4 Beat7

B

游戏 DEMO

《魔法门Ⅷ——毁灭者之日》修改器
《三国志Ⅶ》武将属性编辑器
《命令与征服Ⅱ——烈焰风暴》的地图全开工具
《命令与征服Ⅱ——烈焰风暴》可编辑的INI文件
《赛普特拉战记》内存修改器
《真爱》修改器
《模拟人生》的新增设施
《法老王》修改器
《法老王》增强任务补丁
《模拟人生》新增赌博机
《三国志Ⅶ》爆机存档
《最终幻想Ⅷ》世界地图
《篮球2000》球员升级补丁
《星际争霸》联线对战地图
《极品飞车——保时捷之旅》金钱修改器
《世界足球经理2000》5.31补丁
《失落的永恒》无敌存档

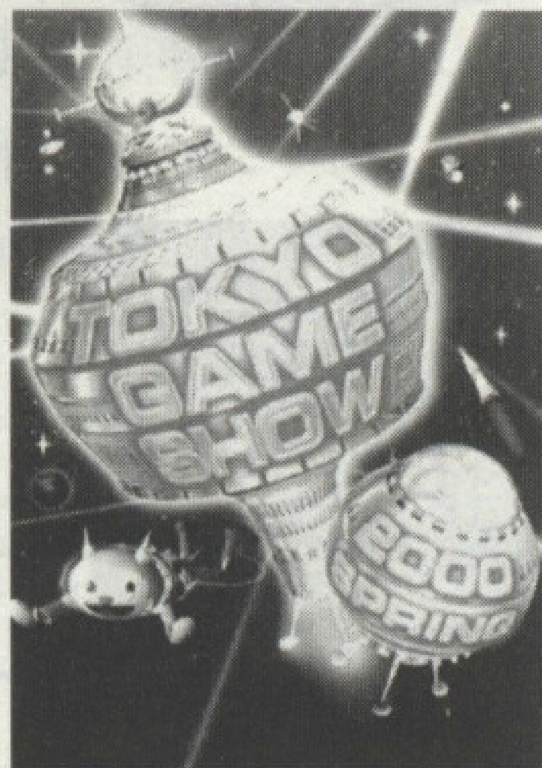
特别鸣谢:

音乐支持: 白 勺
片头动画: 晶合虹彩
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司

2000年东京电玩大展写真

本刊记者 李鹏

由日本CESA（Computer Entertainment Software Association，电子娱乐软件协会）主办的“东京电玩大展”是日本游戏业界一年两度的盛会，一般都在春、秋两季举行。这个大会可以说是日本游戏业界的最重要的展示之一，是厂商发表新机型和公布新作的好机会。而且，由于日本游戏业在全世界游戏业中所占的比重，所以这个展会越来越受到世界范围内的关注。



今年，“2000春季东京电玩大展”（Tokyo Game Show 2000 Spring）于2000年3月31日至4月2日在日本千叶县幕张国际展示场开幕。由于跨入了新世纪，这次展会的重点就是进化和变革的“新世纪的祭典”。

按往常的惯例，东京游戏展2000春的第1天只对媒体、厂商等业内人员开放，第2、3天才对普通参观者开放。大会占地54 000平米，动用了8个展厅，共有66家厂商参加，展示了203个作品。除了展示区外，大会还另外设有儿童区和销售区，并且为了分散人群而设置在会场两侧。

东京幕张国际展示场





儿童专区

短短3天，共有131 708人次到场参观。但是根据我以前看的报道和参加过以前几次展会的朋友介绍，这次展会的规模比以前几次要小。从参展厂商和展示作品数量上来说，这次展会也是历届最少的，高峰时的1997年秋季东京游戏展曾经有104家厂商参加、展示了492个作品。

开幕剪彩



厂商方面，SONY、SEGA、KONAMI、BANDAI、SQUARE、ENIX、SNK等大部分日本游戏界举足轻重的电视游戏厂商和MICROSOFT、GAINAX、EIDOS等PC厂商都有参加这次大会，但和前几次大会一样，任天堂并没有参与。另外，还有KOSA、美国大使馆、英国大使馆等非日本单位参加，游戏学校和TV GAME PRESS、LOGIN、电击PlayStation等日本几家著名游戏杂志的出版社也参加了展出。大会展示的多数是TV游戏和硬件设备，少数是PC游戏，另外还有学英语、世界史、日本史等几个工具软件。由于展会的性质，参展的PC厂商非常少，展示的作品也不多。

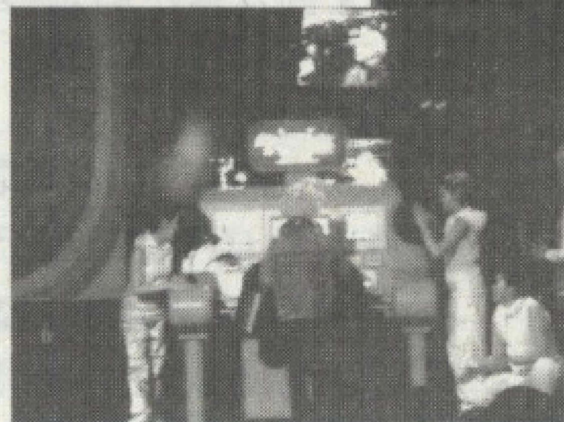
基本上，每个参加厂商的展台都有大量新作品供人体验，更有大屏幕电视不断播放着游戏片段和广告。由于音乐软件的成功，所以许多厂商都推出了音乐游戏，再加上各厂商专门请来歌手、乐队在自己的展台上表演，气氛十分热烈。

下面我们就按厂商名录一一介绍吧！

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

对于刚推出PS2的SONY来说，PS2当然是这次展会的重点，但PS游戏也没有放弃。不过个人感觉SONY在展会上并没有推出什么重量级的产品，演示的作品也不多，比较大众化。不知为什么，许多SONY自己制作的PS2游戏都没有展出，虽然有一些游戏动画播放，但重点宣传的只有PS2上的TVDJ。许多TVDJ中出场的怪物在场地四





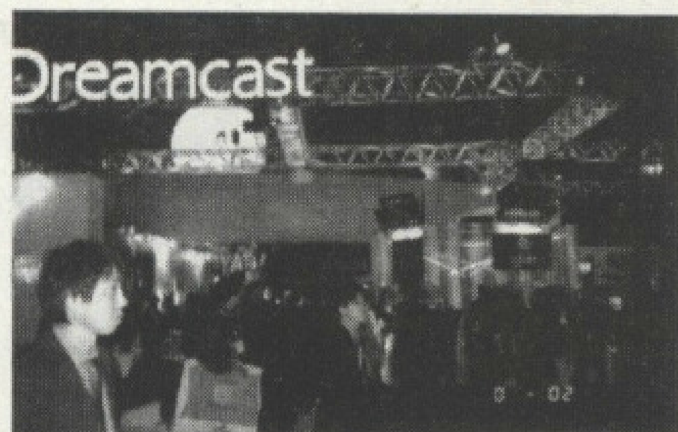
▲ SCE推出的放礼花的游戏FANTAVISION

◀ TVDJ

周游走，由于“皮毛”很多，显得特别庞大。

SEGA

SEGA的宣传手法和往常很相似，从一出JR的幕张站，就有SEGA的人员在发送资料和手提袋，更是在会场门口和微软联合设置了webtv的巨幅海报。会场中，SEGA的站台上方装饰着一只巨大的帆船，非常抢眼，可能是为了宣传新推出的游戏ECERNAL ARCADIA。



ECERNAL ARCADIA是即将在DC上发行的一个角色扮演游戏，主角是乘坐飞艇翱翔寻宝的空盗，看上去颇有气势。其它展出的还有在线游戏PHANTASY STAR ONLINE、《热斗》，剑与魔法的角色扮演游戏GRANDIA2，METROROLIS STREET RACER，THE TYPING OF THE DEAD，Napple Tale：Arsia in Daydream，《樱大战Ⅲ——巴里在燃烧》等许多DC的作品。

这次SEGA不光宣传自己的游戏，还有WAO和SEGA MODE都是新热点。WAOSEGA MODE允许用户利用手机联线玩《樱大战》等小游戏，并可以将樱的各种表情、服装和背景等设置为手机的开机画面。



KONAMI

KONAMI在这次展会上展示的作品非常多，而且包括了PS、PS2、DC、N64、GB、街机等许多机种。

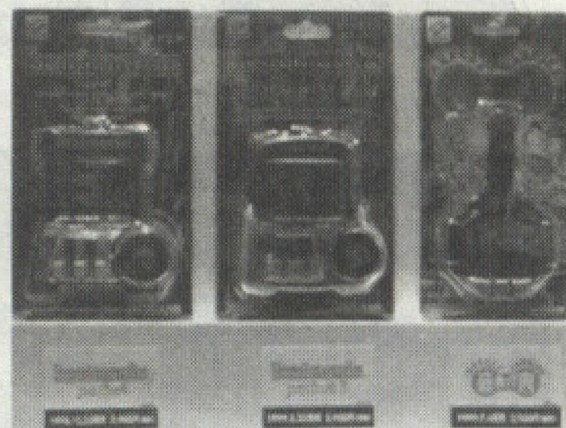
推出的游戏中主要是音乐和体育游戏，例如GUITAR FREAKS 2nd MIX、《beat mania打！》、《实况足球2000》、《实况棒球2000》、《实况POWERFUL职业棒球7》等，其它还有EVE ZERO、游戏机版的《帝国世代Ⅱ》、GB版的《合金装备——Ghost Babel》、《游戏王GB》、《筋肉番付》、《GRADIUSⅢ&Ⅳ：复活的神话》等名作。



《beat mania打！》是一只从街机上移植的打鼓游戏，又为喜欢音乐游戏的玩家提供了一个新宣传，并且推出的版本中有PC版本。《实况足球》系列是游戏机上可以和PC上的FIFA系列相提并论的体育游戏，《实况足球2000》包括了100支球队可以选择，并得到了日本足球机构的认可，其中日本队员全部以真实的姓名表示。《GRADIUSⅢ&Ⅳ：复活的神话》是从SFC（3代）和街机（4代）上移植的著名射击游戏合集，在原来的基础上增加了大量的CG动画。

另外，KONAMI还推出了其它一些新概念的产品例如KONAMI KEITAI CLUB、手持DJ和手持DDR。

KONAMI KEITAI CLUB是以提供《心跳回忆Ⅱ》等游戏手机服务项目，还可以用《心跳回忆Ⅱ》的人物作为开始画面。手持DJ包括了Kitty猫、松本零士、石章森太郎、永井豪等许多不同版本，不但外形不同，而且收录的乐曲也不同，例如松本零士的版面就收录了许多松本零士参与的著名动画片。手持DDR也有HELLO Kitty和DEAR DANIEL猫等不同的版本，有不同的增品赠送。


手持DJ



手持DDR



打鼓机

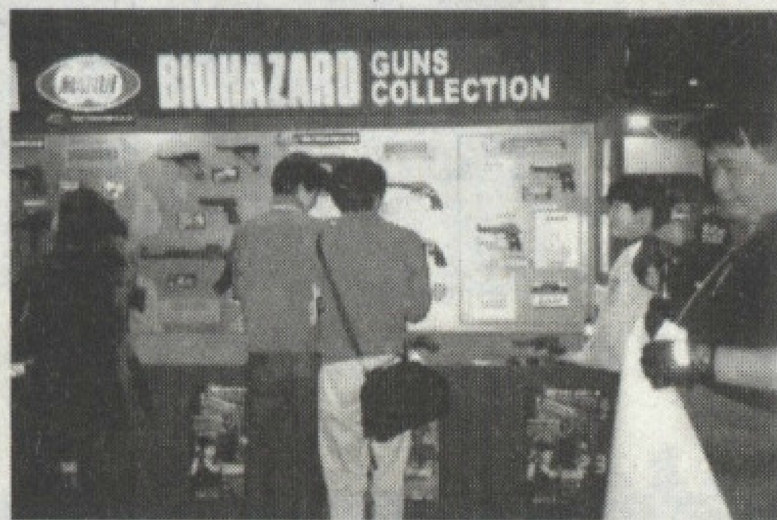
KONAMI还在展区摆出了多部街机供人试玩，包括舞蹈、吉他、打鼓和一种新型的靠手在灯光中晃动掌握节拍的游戏，足够组成一支乐队了。

CAPCOM

CAPCOM的展区中有不少街头霸王的人物形象捧场，例如利昂、克莱儿、春丽、樱等，还组织了和春丽的街霸对战比赛。

这次CAPCOM展出的游戏有Breath of Fire Ⅳ、MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heros、STREET FIGHTER EX3、《鬼武者》等不少佳作。其中的《鬼武者》是以打倒信长为目的的类似《生化危机》的游戏，将要在PS2上推出。





另外，以CAPCOM提供的资料来开，其期待度很高的动作射击游戏《恐龙危机》将推出PC版，国内可能由UBI SOFT代理。

ENIX

ENIX的年度大作（不知该算哪一年了）《勇者斗恶龙Ⅶ》是展示的重点。这个游戏跳票跳过了整个PS机的成长过程，真是够长的。



勇者斗恶龙Ⅶ

在ENIX展区的上方，飘着一只巨大的史莱姆，应该也是在为《勇者斗恶龙Ⅶ》作宣传。

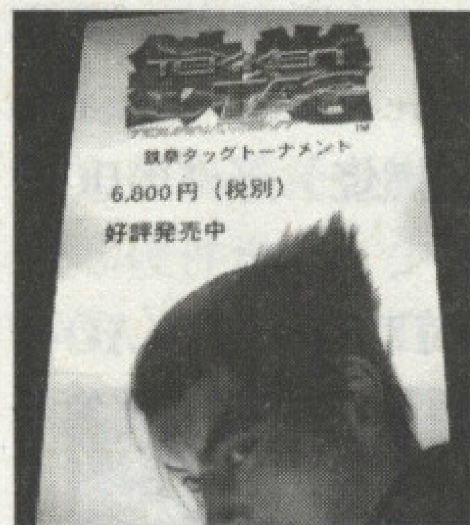
另外，展示的还有《STORY》等不少游戏。《STORY》是PS2上第一个以真人动画来制作的游戏，充分利用PS2的DVD的大容量优势。游戏讲述的是因事故而死的主人公，靠天使的帮助重返人间，寻找“真实之爱”。

NAMCO

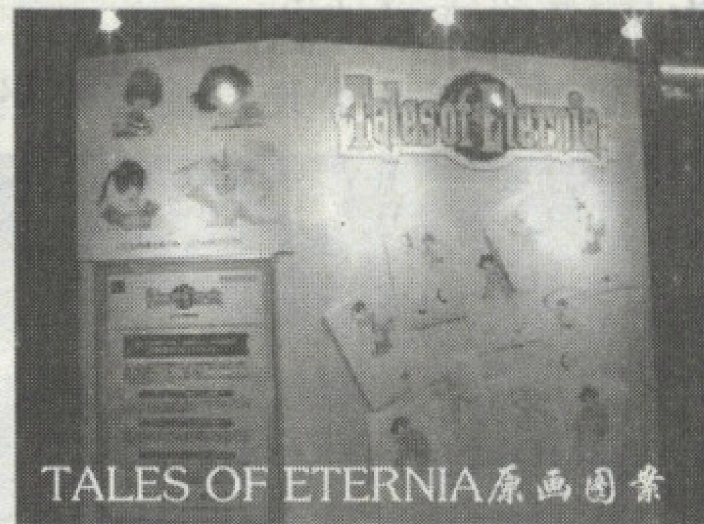
NAMCO的展示重点是刚在PS2上发行的《铁拳TAG TOUNAMENT》和RPG新作TALES OF



ETERNIA。《铁拳TAG TOUNAMENT》凭借PS2的强化机能和光影效果，成为现在PS2游戏中的热销产品。TALES OF ETERNIA则公布了大量的原画图案和动画资料，还可以试听游戏的配音。



铁拳TAG TOUNAMENT



TALES OF ETERNIA原画图案



◀ TALES OF ETERNIA试听配音

KOEI

KOEI是跨PC和TV两个行业的公司，但这次只展示了其TV游戏的新作，像《大航海时代Ⅳ》资料篇等都没有资料，真有点遗憾。



这次KOEI的重点是即将在PS2上推出的《真·三国无双》动作游戏。这个游戏和原来的《三国无双》

有非常大的区别，是一个过关模式的即时生成3D游戏。玩家可以操纵武将一骑当千，骑马或步行冲入敌阵，可以说是街机上《三国志Ⅱ》的3D版本。

另外，还有一款刚刚在PS上发行的《在遥远的时空中》，是KOEI和著名的少女漫画杂志社“白泉社”合作的RPG，讲述的是来到异世界“京”的雅加娜，要和龙神之子“八叶”合作，消灭混乱根源的“鬼之一族”。

NEC Interchannel

以移植作品出名的NEC Interchannel，这次展示了一批美少女游戏。

《瓶中的妖精》（Mercurius Pretty）是原来在PC98上很出名的养成妖精的游戏，现在预定要移植到DC上了，而且从画面来看，比原来的版本强化了许多。NEC Interchannel还在展台两侧的支架上面，放了两个等身大的可爱的妖精人偶。

国内最近刚推出了一代PC版的《青涩宝贝》的续集《青涩宝贝Ⅱ》马上就要推出DC版本了，相信以NEC Interchannel的风格，应该会接着发行PC版本。不过玩过一代的玩家可能要失望了，因为在《青涩宝贝Ⅱ》一开始，就是一代男主角的葬礼。二代的男主角是个大学二年级的学生，因为摄影部的布置而要寻找合适的模特拍照。他要让前作中的12个少女，从原来男朋友的死亡中振作起来，重新打开她们的心扉。NEC Interchannel还同时展示了不少《青涩宝贝》系列的周边产品。



《青涩宝贝》系列的周边产品

将要在DC上发行的冒险游戏Angel Present，讲述的是一个失意的插图画家，因为帮助了羽翼受伤的天使而得到了神奇的力量，可以到达Layer世界。他要用穿越两个世界的能力激发出新灵感。

BLACK/MATRIX+是先后在SS、DC上推出过的角色游戏，现在又要推出PS版本了。它讲述的是在一个神和恶魔颠倒的世界，一个天使因为违反了邪恶的“十戒”而被追杀的故事。

另外，PC上很著名的恋爱游戏Kanon和PC版《欢迎来到快餐店》的壁纸和迷你游戏集Pia Carrot TOY BOX也都要发行电视游戏机版了。

UBI SOFT

法国UBI SOFT在日本的分公司也参加了这次展



会，展示的是其招牌产品《雷曼》的DC版。这个版本的名称是《雷曼——从海盗船逃脱》。在这集中，宇宙海盗将雷曼星球的居民全部捉住了。雷曼不仅要从海盗船上逃脱，还要救出朋友。

Asmik Ace Entertainment

Asmik Ace Entertainment展示的作品以《东京魔人学院》系列为主，包括《东京魔人学院——剑风贴》、《东京魔人学院——胧绮谭》、《东京魔人学院——符咒封录》和《东京魔人学院——外法帖》等。这个系列是融合了青春文学和传奇而成的冒险+战略类型的游戏。Asmik Ace Entertainment把小小的展区分成音乐室、图书室和新闻部，展示了攻略本、音乐CD、画集等许多周边产品。特别有意思的是，Asmik Ace Entertainment的导览小姐都装扮成了游戏中的人物形象，而且有6、7种之多。

元气

元气的《首都高BATTLE 2》DC版在前作将整个



首都高环线全部加入了游戏中的基础上，进一步加入了湾岸线部分，全长达到了180公里，是前作的6倍。公路的形状和两边的建筑物都一一忠实地再现出来，游戏中可以选择的车辆也增加到了60款。

ASCⅡ

ASCⅡ展示的游戏有欧美画风的角色扮演游戏《WIZARDRY：DIMGUIL》、以《恋爱物语》人物形象制作的对战恋爱游戏、制作游戏的《RPG工具集4》、以2D和3D相结合的侦探冒险游戏《花和太阳和雨》等。



角川书店

角川书店掌握有大量的小说、动画和漫画素材，所以这次展示的作品也都是这方面的，例如同名作品改编的《魔术师奥凡》、《罗德斯岛战记》等。《罗德斯岛战记——邪神降临》预定要在6月29日在DC上推出。游戏并不是以帕恩和蒂多为主角，而是由玩家自定一个原创人物。



继配合著名科幻动画《机动战舰抚子号》电视版本而推出的《进入机动战舰Vol.1》、《进入机动战舰Vol.2》、《机动战舰设定资料1000%》和使用原作漫画为背景的《进入游击宇宙战舰》之后，角川书店又推出了配合新近上映的《机动战舰抚子号——黑暗王子》电影版而制作的《进入机动战舰Vol.3》、《进入机动战舰Vol.4》和《机动战舰电影设定资料1000%'99》。新发行的这3个PC版的资料光盘包括了《机动战舰抚子号——黑暗王子》的详细背景资料、模拟游戏、屏幕保护程序、精彩动画片段和大量精美壁纸。

SNK

SNK又推出了《拳皇》系列等几个新的格斗游戏，另外还有一个爆笑版的《幕末浪漫特别编：月华之剑士》。不过这次SNK主推的是一个DC版的另类游戏COOL COOL TOON（NGP版叫COOL COOL JAM），请了许多人扮演里面的各种角色，而且又唱又跳，非常热闹。

BROCCOLI

BROCCOLI的主打产品有两个。一个是将要推出PS版本的AQUALIAN AGE：TOKYO WARS。操纵灵力的东方少女们的联盟“阿罗耶识”、西洋魔术秘密结社WIZ-DOM、继承传说中古老血统的种族DARKLORE进行了长达2000年的暗中战斗。21世纪初，以新人类自称的超能力少女集团E.G.O.诞生，为了夺取地球的支配权加入了战斗。激战中，外星人的飞船来到地球轨道。玩家要从东京的5股势力中选择一个，消灭其它势力，取得支配权。设计Di Gi Charat的焦蜻蜓和美树本晴彦参与了该游戏的原画工作。另一个是以可爱的Di Gi Charat为形象制作的PC桌面工具系列软件，包括Puchiko No Kobeya和Digital Character's Festival in TOKYO BIG SIGHT。



▲ AQUALIAN AGE：TOKYO WARS

SQUARE

SQUARE的展区布置成了一个热带森林的样子，其它公司都是导览小姐，而SQUARE却清一色的是男人，在会场中显得独树一帜。

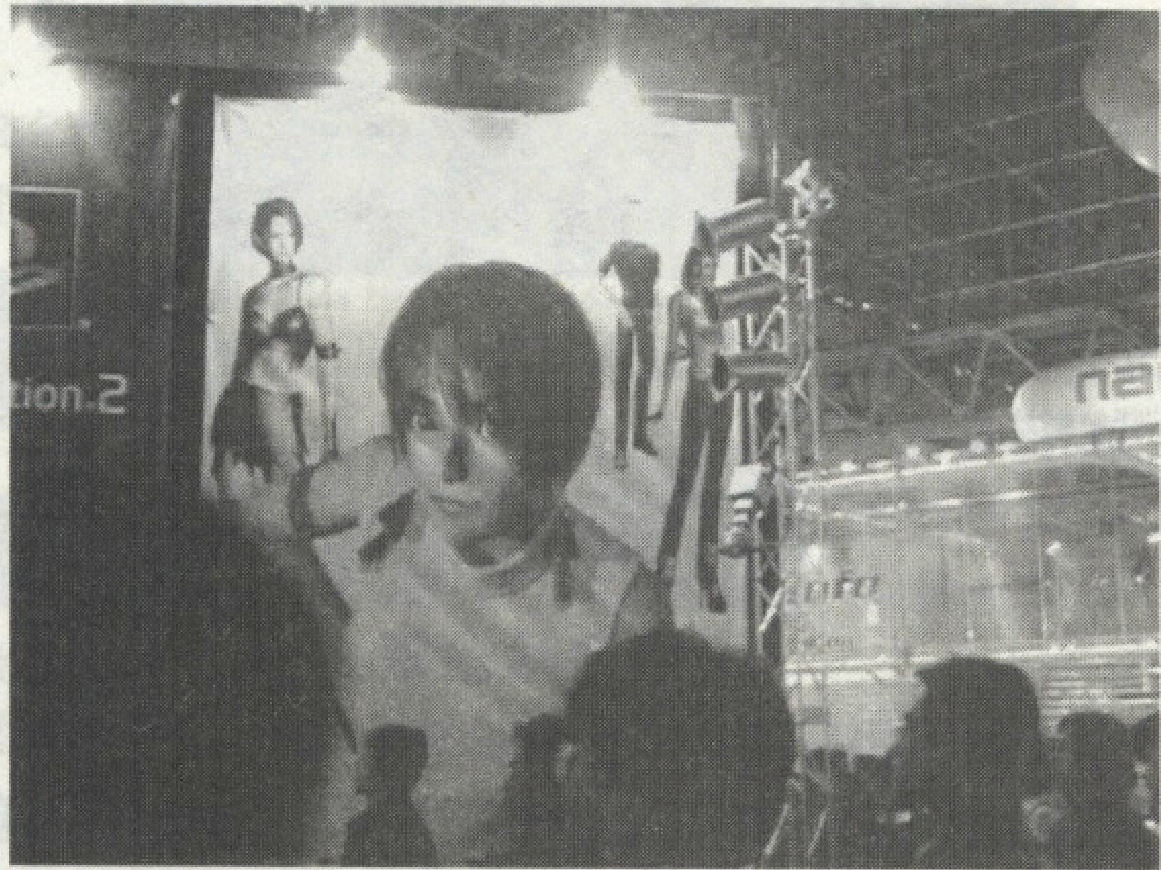
这次SQUARE展示了DRIVING EMOTION TYPE-S和《剧空间职业棒球》等游戏，并播发了FF9的动画。DRIVING EMOTION TYPE-S是一款以真实赛车为题材的游戏，包括了日本和欧美许多公司的车型，有法拉利F50等名车。《剧空间职业棒球》则使用日本职棒12支球队的真人形象，并且象同名电视节目一样有字幕和解说。不过，关于FF系列的新作，并没有太多的消息。

ATLUS

ATLUS展示了其招牌作品《女神转生》系列的续



作。首先是《女神异闻录PERSONA》和《PERSONA2罪》的续集《PERSONA2罚》。“罪”和“罚”发生在两个平行空间，描写的是共同的和相对的人和事合起来就是完整的《PERSONA2》了。其次是《真·女神转生——黑的书》和《真·女神转生——赤的书》的GB版本。



▲ Primail Image

另外，ATLUS还有一款PS2的另类游戏Primail Image。在这个游戏中，要为YUKI TERAI等3位3D美女拍照以收集图片。由于PS2的机能，这些人物看起来真是栩栩如生。

BANDAI

拥有众多动漫画人物形象的BANDAI，这次又推出了不少改编自著名动漫画的游戏。《再见！宇宙战

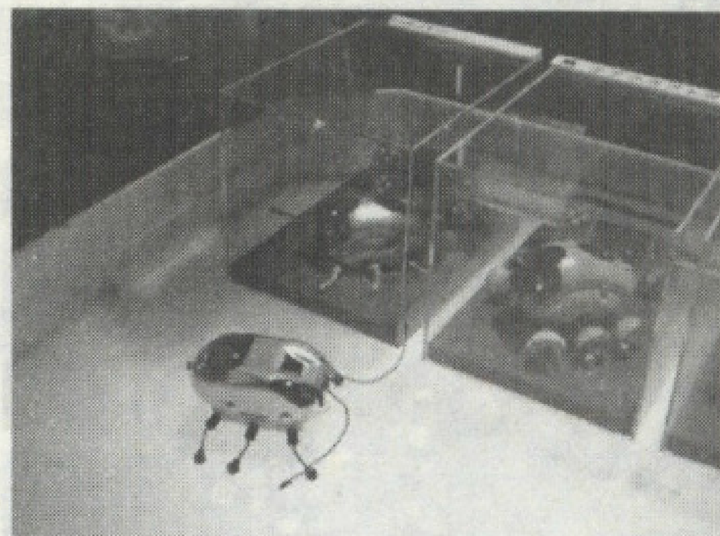


舰大和号——爱的战士们》同时收录了同名原作电影、《宇宙战舰大和号》TV版、松本零士的漫画和原创故事。这使得游戏有了很多分支点，更加耐玩。另外，计划推出的还有《仙界大战——仙界传封神演义》、《名侦探柯南Ⅱ》、《SD高达G世纪3》、《北斗神拳》等许多根据著名动漫画改编的作品。

另外，大力宣传的就是BANDAI的掌上游戏机WonderSwan，并且公布了许多游戏，例如POCKET FIGHTER、FINAL LAP 2000、《超时空要塞》、《三国志Ⅱ》、《东京魔人学园符——咒封录》、《小猎人——意志的继承者》、《超级机器人大战COMPACT2第一部——地上激动篇》等。预定还将发售可以使WS和PC连接的Personal Software Development Kit——WonderWitch，可以使WS和PS、PS2连接的WonderWave。



▲ POCKER FIGHTER可以用手机连线对战



◀ WonderBorg

BANDAI还展示了一款叫作WonderBorg的可以自己独立行动的小机器人，有甲虫、猫等外形，能够自己走迷宫，碰到障碍物还会自己绕过去。

BANPRESTO

BANPRESTO和BANDAI很相似，推出的很多都是改编自著名动漫画的游戏，例如《超级机器人大战》、《名侦探柯南GB版》、《假面超人》等等。而且，居然还举办了假面超人的表演，真是投小孩子的所好。

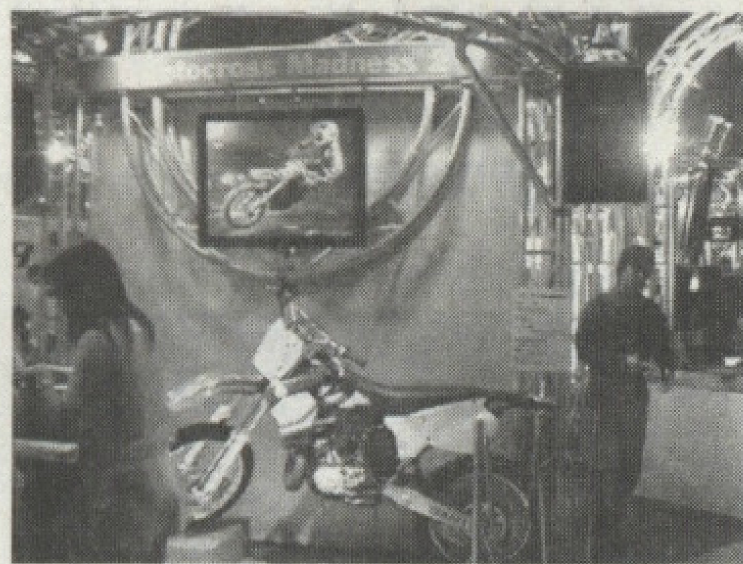
PC游戏

这次参展的PC游戏厂商只有MICROSOFT、GAINAX、EIDOS等寥寥几家，在展会中集中在一个小小的展区中，展示了《龙女》、《大刀》、《激打》（《北斗神拳》人物演示的打字软件）等很少几个游戏。其中以MICROSOFT最



《帝国时代Ⅱ》的士兵

为卖力，主推的不仅是其著名的MOTOCROSS MADNESS2、LinksLS 2000、《帝国时代Ⅱ》、《模拟飞行2000》等招牌作品，还有其新型的SideWinder系列的手柄和方向盘等产品。对于将要推出的主机X-BOX，微软并没有作宣传，但在微软所散发的宣传资料的封底已经可以看到一个大大的“X”了。



▲MOTOCROSS MADNESS2

展示的还有GAINAX推出了一款《模拟飞行2000》的空战资料篇。虽然这只是一个个资料篇，但其机械设定有士郎正宗、贞本义行、小林诚、横山宏、宫武一贵等知名人士参与，看起来阵容极为强大。



SEGA的PC部门Sega.com在这里也有展位，展示了10SIX和HEAT.NET两个产品。10SIX是以矿石资源丰富的小行星为舞台的四大集团战争游戏，但必须联线到www.heat.net上才能玩。



▲ 10SIX

游戏学校

KCE游戏学校、都筑总合学园、神户电子专门学校等几个游戏学校也参加了这次展会，不仅散发入学资料，而且展示了几个由学生制作的游戏和绘制的原画。从宣传资料来看，这些学校的设备等条件都相当



◀学生作品

完善，授课内容可能包括程序、美工和配音等多种，可以说是游戏制作人才的开发基地了。

周边产品销售

销售区销售的主要商品是游戏的周边产品和图书、漫画、音乐CD等，真正的游戏软件基本没有。在日本，这方面非常流行，所以KONAMI、CAPCOM、SQUARE、NEC Interchannel、SNK、ATLUS等公司均设有摊位出售自己公司游戏的各种周边产品，例如人物模型、海报、锡包卡、文具等，其中有很多颇有特色的限定商品。

除了游戏公司以外，也有一些专卖销售产品的公司在这里设有摊位，例如专卖COSPLAY用品的服装道具的公司等。

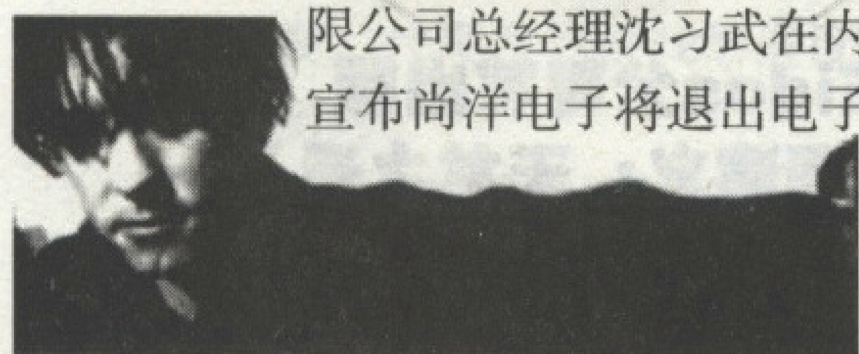
KONAMI精品店的人口被设计成了《心跳回忆Ⅱ》中声音高校的大门，而且门口站着一真一假两个阳之下光。CAPCOM的店里居然有假枪卖，出了门就能看到许多满身武器的壮汉在炫耀。模型店MODELLSTA居然开了两辆真车进来，模型就在车里卖。在日本代理万智牌的HOBBY JAPAN也有一个摊位在卖日文版本的万智牌，而且有些是没有在中国发行过的版本喔。在这随便看看，就有一堆的守护月天、钢铁天使等的卡片、海报、服装、模型，时不时还能看到几个“真人”经过。

在到日本之前，我就听说日本是游戏的王国，亲身体验后觉得果然不同凡响。这次展会的内容之丰富、厂商投入之高、运作之规范，都是国内展会所不能比拟的。笔者承蒙日本科乐美株式会社娱乐软体事业本部王子杰先生的邀请，得以能参加这次盛会，在此特别表示感谢。由于这是笔者第一次出国，难免经验不足，文章中如果有疏漏之处，请读者们谅解。由于这次展会的性质，我无法介绍太多的PC部分，各位读者如果有兴趣，可以继续关注本刊以后的文章，我将会写一篇关于日本PC和ACG市场的专门介绍。

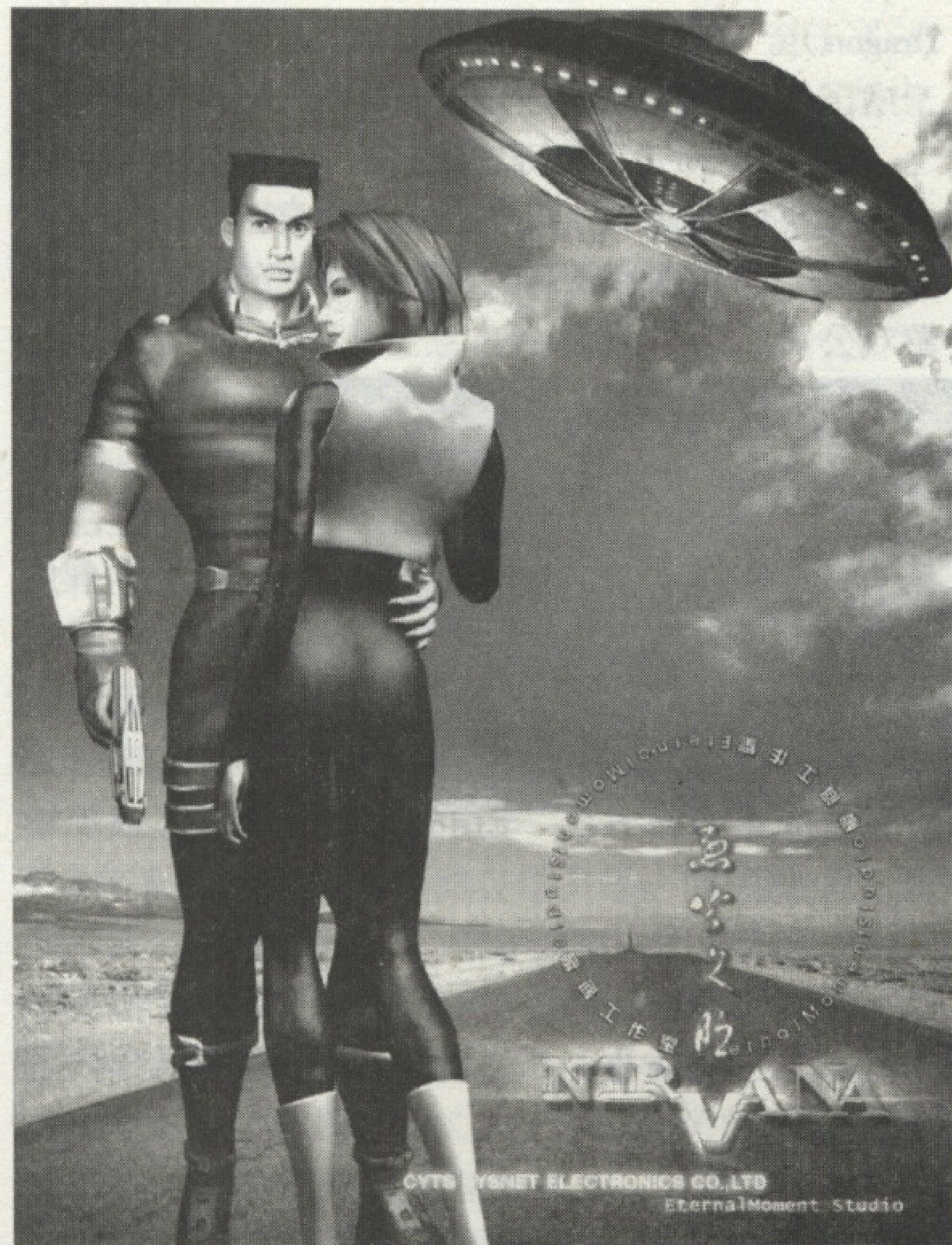
无疾而终

从尚洋解散多媒体部说起

年初的时候，尚洋多媒体部还透露出想从公司独立出来制作游戏的意思，春节时甚至还做了一部贺岁游戏。但是在4月6日下午2时，尚洋电子技术有限公司总经理沈习武在内部会议上正式宣布尚洋电子将退出电子游戏制作业，同时，原尚洋电子多媒体事业部解散，其员工将各奔东西……



后来又收到了尚洋多媒体事业部的一份对外宣传通稿。去掉里面堂皇的修饰语之后，剩下的意思是：原来游戏制、产、销一条龙的经营模式现在不赚钱，而且赔钱，所以我们顺应潮流，改做网络和电子商务了。



虽然尚洋给出了一个官方声明，但我们仍希望亲自了解一下具体情况。本刊记者于4月12日去往尚洋公司总部，在说明来意后却被拒之门外。一位女士表示，现在公司内部正处在交接状态，非常混乱，不能接受采访。本刊记者表示只是希望与负责人谈谈，亲自听一下公司的说法，了解一下公司的思路——虽然很可能和文字声明相同，但终归可以给读者一个感性的认识。该女士表示，目前尚洋的负责人都在外地，而多媒体部原来是总经理直属的，所以现在公司里既没有领导，也没有可以对自己的谈话负责的发言人，她还指出，如果想采访，应该事先预约。最后公司留下了本刊记者的电话，表示可以接受电话采访。但是到本期杂志截稿为止，仍未得到他们的消息。

很快又看见一些玩家在论坛上鸣冤，很悲哀啊！哀其不幸怒其不争，但对象很盲目，给人一种哭了半天不知道死的是谁的感觉。老是理想长理想短，然后就是批评投资商和市场部门。其实中国不是太商业化、宣传得太过，而是商业化得不够、宣传得不好。而且制作和宣传是同步进行的，公司盲目赶进度，制作人员和市场部沟通不足，如果玩家批评某个产品名不副实，制作部门也要负一定的责任。

多年的教育造就了我们的某种悲壮情结——是不是所有消亡总是伤感的、悲壮的？是不是所有不成功的国内企业都是民族英雄？有没有平静地消逝？有没有麻木地解散？有没有另一伙想在游戏领域赚钱的商人们的另一次失败？这种失败其实天天都在上演，只是行业不同、方式不同罢了。

为了理清思路，笔者走访了多家游戏公司和制作组，请他们谈谈对尚洋解散多媒体部的看法——不仅是他们平淡的态度十分相同，对此事的理解也非常类似。

关于多媒体部解散的原因，一种理解是他们始终没有拿出一款过硬的产品。另一种理解是把这看作是一个方向性错误，认为中国游戏厂商不应该走独立制作这条路，由于众多的原因，使我们的发展一时很难赶上国外同行，几十个人，十几条枪，苦苦支撑一两年做出一款游戏，换来的却是玩家过激的批判和令人沮丧的销售业绩。国产游戏在96、97年赚到了钱，但是凡是在当年作出如是决定的厂商，现在都已吃到了苦头。正确的道路应该是作代理商，通过代理来“养人”，来学习最新的管理和技术，应该走智冠和大宇的道路。毕竟，生存总是第一要务。

而对于此事的感想，也不外乎两种：一种是感到可惜，制作队伍的培养很不容易……另一种感想不便于在杂志上公开，总之是很冷淡罢。

回眸过去业界的种种——如果硬要和什么悲剧扯上关系，我想可悲的倒不是尚洋、前导们的解散，而是它们存在或者不存在，它们壮大或者消

逝，对一个中国玩家的游戏生活又有多大的影响？想想这个，你会绝望。

三则声明

有时候我觉得中国游戏报导更象是接连不断的新产品介绍和新盗版警告，这次又有三条。

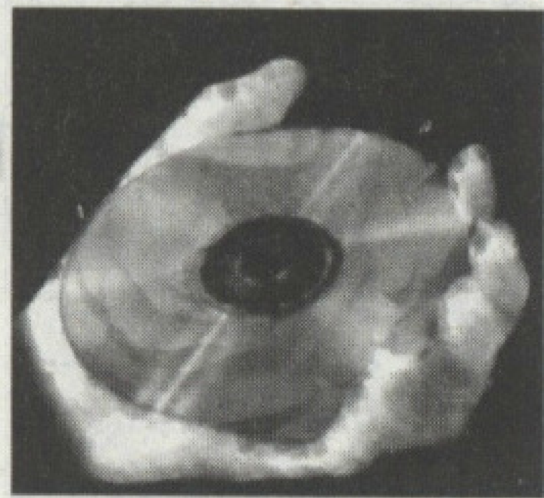
1、电子艺界关于《模拟人生》（中文版）的声明：

《模拟人生》（中文版）在全国于2000年4月7号全面上市，而在此之前出现的所谓《模拟人生》（中文版）均为非法盗版产品，根据《中华人民共和国消费者权益保护法》，消费者可向盗版产品经销商要求退货和双倍索赔。

正版《模拟人生》（中文版）产品包装上贴有中国图书进出口（集团）总公司的进出口产品激光防伪标签、包装盒内部嵌印电子艺界的徽标并附有完整的游戏中文手册（共95页）和用户注册卡。

2、奥美电子声明：

最近在市场上发现了售价为38元,DVD塑料盒包装的奥美盗版产品，其中包括《霹雳小组3》、《魔法天尊》、《星际争霸高达版》等。奥美电子从1999年底开始放弃DVD塑料盒包装,一律采用非通用尺寸纸盒包装，并全部放有奥美电子专用用户卡。希望购买了盗版产品的受害者向有关部门举报。



3、关于《暗黑秘石》的郑重声明

中青旅创先软件产业发展有限公司于2000年3月15日推出《暗黑秘石》（英文Darkstone）中文语音版以来，深受广大游戏玩家的喜爱，并得到广大合法授权经销商及合作伙伴的大力支持，在此表示诚挚谢意。

最近，中青旅创先软件产业发展有限公司发现在中国大陆出现了《暗黑秘石》中文语音版盗版盘，更为恶劣的是，盘片上印有“中青旅创先软件”字样，且还署本公司地址等。在此，中青旅创先软件产业发展有限公司委托中国版权保护中心汤兆志、来斌律师特郑重声明：

一、《暗黑秘石》正版特征如下，为保证广大游戏玩家正常使用，请购买时注意识别。

正版光盘盘片由美国直接压制，没有“中青旅创先软件”字样。

正版豪华外包装有“中国图书进出口（集团）公司”防伪标识。

二、盗版盘的生产者、销售者应立即停止其恶劣侵权行为，中青旅创先软件产业发展有限公司将密切关注事态的发展，并保留依法追究其法律责任。

盗版问题就不再说了，大家都心照不宣的事。务实的办法是抓住档期，在价格、宣传和服务上拼。不要哭。和平示威可以有一些，但是只有积累武装，避其锋芒，击其弱点，才能提早胜利。

Eidos公司将出版《三国演义：天龙之运》

Three Kingdoms: Fate of the Dragon

这条消息是从外国网站上得来的，相信咱们大陆的玩家们可以举杯庆祝一下，酒钱我掏——未成年的朋友除外。

Eidos互动公司日前宣布同位于北京的中国游戏开发商奥世（Overmax）工作室签订出版协议，负责在中国以外的地区出版发行即时策略游戏《三国演义：天龙之运》（Three Kingdoms: Fate of the Dragon）。《三国演义：天龙之运》的背景故事设定于中国历史上著名的三国鼎立时代。

奥世公司的执行总监张淳说：“能够同Eidos公司合作我们感到十分荣幸。我们很自豪能成为中国大陆第一家通过主要游戏出版商在海外发行作品的游戏公司。”



“Eidos公司对这部游戏很感兴趣，我们将把这个广为流传的历史故事以互动电脑游戏的形式从东方介绍至西方。”Eidos公司管理部总裁琼纳森·坎普说。

从游戏截图中可以看出，《三国演义：天龙之运》的画风同Ensemble工作室的《帝国时代Ⅱ》（Age of Empires Ⅱ）十分相近，该游戏的具体内容并未透露。

《三国演义：天龙之运》定于2000年秋季在北美地区上市。

这个《天龙之运》就是《傲世三国》啦。

第三波想占领多大市场？

最近第三波有了不少新举动。他们在大陆地区新办了一本《新游戏时代》的姊妹刊，并且在该杂

志上列出了自己的游戏产品预发榜，平均每月有近10款产品上市！它们会不会又象去年的9大行星活动一样一再延期？另外最让人匪夷所思的是，在预发榜上，标明简体中文版《三国志Ⅶ》6月在国内上市，而《三国志Ⅵ》的上市时间却定在了7月。

我们带着强烈的兴趣在第三波公司采访了公司行销部专员刘阳先生。针对以上问题，刘先生一一作答。

刘先生表示，第三波始终保持着每月出品3款游戏的工作进度。代理发行游戏的进度受到很多外界环境的客观制约。

《三国志Ⅶ》的价格可能要上300元。当笔者对KOEI公司产品的性价比提出质疑时，刘先生说，光荣公司的产品价格在日本本土也是最高的，这并不仅是某一个产品的质量问题，而是一种品牌效应。KOEI公司在北京、天津都有自己的制作部门，其中天津的成员达到150多人，所以他们不可能对中国的市场不了解，至于妄自尊大等等说法就更不着边际了。在价格问题上，目前光荣已经对第三波作出了很大让步，《三国志Ⅴ》（280元）在上市后附加20元邮费玩家就可获得《三国志Ⅳ》一套。至于《三国志Ⅶ》和《三国志Ⅵ》的档期的错位，完全是出于市场的考虑。如果按顺序出产品，那么不仅《三国志Ⅵ》卖不好，《三国志Ⅶ》的销售也可能受影响。刘先生最后又补充道，KOEI公司在大陆市场碰过几次钉子后会改变主意也说不定。



在合作之初KOEI公司就打算通过第三波将全部三国系列产品在大陆出版。双方在台湾地区多年来一直有着良好的合作关系。简体汉化工作由KOEI公司自己来做。三国系列4、5、6三代简体中文版是参照过去的繁体版本翻译的，而7代产品是简、繁体同步汉化、同期上市。事实上三国志系列98%的美工工作都是由KOEI天津公司的国人绘制的。

对于第三波从新天地手中夺走了EIDOS全年的代理权，刘先生作了这样的解释："我想EIDOS同KOEI公司一样，是出于对品牌形象的考虑吧，不希望把自己产品价位定得太低，而新天地一直在走面向消费者的平价路线——这次变更完全是因为两家公司的策略不同吧。"

第三波代理EIDOS的《古墓丽影Ⅳ》已经上市，未来将代理的产品有《大刀》等。

霹雳小组3和周润发

SWAT3/BATTLE PIAN战争计划——2000年8月将上市的SWAT3的升级版将有如下特点：在战争计划中增加了新的武器、个性化的皮肤编辑器、6个新的任务、不同水平的新场景——包括洛山矶地铁系统、洛山矶机场、好莱坞山上的一幢私人住宅以及世纪城市的摩天大楼。奥美电子(武汉)有限公司将会继续在国内上市这款大作。



据SIEERA官方消息，持有SWAT3游戏包装盒里的特殊用户卡的玩家，可以在2000年七月31日前，购买有周润发在好莱坞主演的第2部大作《边缘战士》盒式录像带时便宜10美元。玩玩警察游戏，看看我们的偶像主演的警察电影，有点意思。

《幻想西游记》揭开神秘的面纱

现在的厂商们为了提高产品的吸引力，的确是费了不少心力，甚至在产品外包装上也各显神通。

金智塔游戏软件在外包装上将做出重大突破，《幻想西游记》便是第一款采用这种新型包装盒的游戏。大家可以直接透过盒面上的透明塑胶看到盒内的游戏盘片及游戏附带的赠品——齐天大圣铜制人物模型。包装盒外层涂贴两层哑胶，手感光滑细腻。这种包装设计在世界上还是首次出现，玩家从以往对游戏包装盒内未知的疑惑到现在一目了然的转变，也必定让大家买得放心。

而游戏的赠品方面，13公分的齐天大圣铜制人模分为金色和银色两种。另外随《幻想西游记》还赠送国内首款真3D图形MUD《人在江湖》完整客户端版，再赠送金智塔2000年重头作品《三国志——英雄无敌》的最新DEMO版。

另外，金智塔还将在近期推出"金智塔武侠风暴"系列，包括5款游戏：《江湖》、《江湖后传》、《真命天子》、《人在江湖》和《科隆战记Ⅲ》，每款游戏将以28元的超低价位回馈国内广大电脑游戏爱好者。



《棒球2001》(Baseball 2001)正式上市

微软公司日前宣布，《棒球2001》（Baseball 2001）已在北美地区正式上市。该游戏采用Infinite Monkey系统公司开发的“棒球Mogul”技术，提供有现代风格的游戏界面和图像效果。同以往的作品不同的是，《棒球2001》比较注重管理方面的模拟，玩家可在游戏中担任“美国职业棒球大联盟”俱乐部的经理，对俱乐部进行多层次管理，包括财务运营、日常活动和签订协议等，也可以亲临赛场，参加激烈的棒球比赛。

“《棒球2001》在原系列的基础上作了许多改进，加入‘棒球Mogul’技术，以强化游戏在图像和内容方面的表现。”微软游戏部门总经理埃德·弗莱斯说，“游戏中现场比赛的动作成分将吸引普通玩家，而真实的经营模拟将吸引更为狂热的棒球迷。”

著名棒球解说员汤姆·布莱纳曼将负责《微软棒球2001》的现场评说，游戏还囊括了1999年度“美国职业棒球大联盟”中的所有球队的准确数据，以及35个真实的赛场。

《甲壳虫大赛》(Beetle Buggin')正式上市

Infogrames公司日前宣布，《甲壳虫大赛》（Beetle Buggin'）已在北美地区正式上市。

“《甲壳虫大赛》是一款能同家人共同分享快乐的游戏，”Infogrames公司体育与赛车市场部总监雷迪·埃尔文说，“无需3D硬件加速，漂亮的画面和快节奏的比赛给每一位玩家以享受。”《甲壳虫大赛》的开发商为Xpiral公司，该游戏的最低配置为Pentium 166处理器，32兆内存，无需3D硬件加速。

《甲壳虫大赛》提供有20多条真实的赛道、17种不同类型的车辆和五十多种不同款式，其中包括1968年的“大众甲壳虫”、1970年的“大众公交车”、1969年的“大众181”和1999年的新型“甲壳虫”模型。游戏包括“快速竞赛”、“锦标赛”和“甲壳虫大赛”等3种游戏方式，越野赛、跑车赛、大脚车赛、跳跃赛和怀旧赛等5项赛事，并可支持8人的局域网或分屏对战。

《时间机器》（The Time Machine）发布演示程序

Cryo互动公司（Interactive http://www.cryo-interactive.com/）日前宣布为冒险游戏《时间机器》（The Time Machine）发布一款演示程序，大小为71.68兆。该游戏的最低系统配置为Pentium Ⅱ 233处理器，32兆内存，Windows 95/98操作系统，DirectX程序。

《时间机器》根据H.G.韦尔斯的同名畅销科幻小说改编而成，据称，该游戏的丰富内涵和神秘的气氛目前无任何一款冒险游戏可以匹敌。游戏的主角是韦尔斯本人，他被时间机器传送至80万年，当他到达这个年代时，发现时间机器消失了。韦尔斯置身于一个充满时间风暴的世界里，人们的记忆被汹涌的时间浪潮席卷而去，这是个充满风沙、布满危险的环境，太阳从未升起过……只有一个人可以恢复时间的平衡，帮助韦尔斯返回自己的年代，这是一个神秘的生命，一个半人半神的生命，他就是“沙漏之王”——KHRONOS。

卡普空公司开发网络游戏《雷纳加德》（Raynegard）

最近许多媒体都在报道关于日本游戏出版商卡普空（Capcom）公司将加强PC游戏开发的消息，卡普空美国公司日前承认了这些“谣传”，据称，《生化危机Ⅲ》（Biohazard 3）PC版和一款新的PC多语种网络角色扮演游戏《雷纳加德》（Raynegard）目前正在由卡普空日本公司负责开发。

另据日本商业媒体《Nihon Keizai Shimbun》今日的报道，卡普空日本公司已确认将于2000年底发布一款名为《雷纳加德》的PC版网络角色扮演游戏。该报道称，卡普空公司希望通过这部游戏吸引一百万名玩家，该游戏最多可允许五千名玩家同时在一个虚拟世界中历险。游戏包括有各种自然灾害和特殊事件，玩家可通过合作一同揭开这些事故的起因。卡普空公司将为游戏提供日语、英语、法语、德语和汉语等主要语种，并配备有自动翻译功能。

当被问及是否会在E3大展上公布该游戏的具体情况时，卡普空公司的官方发言人称：公司将在E3大展上为每一位玩家呈上一份惊喜。

《极度危险》（BreakNeck）宣布开发

SouthPeak互动公司日前召开新闻发布会，向与会者展示了数款最新PC游戏，其中最引人注目的当数街机风格的赛车游戏《极度危险》（BreakNeck），该游戏提供有大量原创赛车、赛道和游戏选项。

《极度危险》的单人模式包括“街机”和“普通”两种设定，其中后者为玩家提供了一系列世界经典的锦标赛赛车赛事，玩家可在比赛中更换汽车的引擎、刹车、轮胎和制动装置，根据不同的赛道对汽车的部件进行微调，以达到最佳的比赛效果。相比之下，街机模式则少了一份真实，多了一份乐趣，玩家可在比赛中使用武器同对手较量。《极度危险》同Blizzard公司出品的16位赛车游戏《摇滚赛车》（Rock & Roll Racing）十分相似，可视为该游戏的3D版本。

《极度危险》提供有4种车型、43种款式和24条各具特色的赛道，其中每条赛道都有4种不同的版本，因此总共有96条赛道。

安琪琳娜·朱莉娅出演劳拉·克劳馥特

Eidos公司正式确认，女明星安琪琳娜·朱莉娅将在电影《古墓丽影》（Tomb Raider）中出演劳拉·克劳馥特。这一传闻数周前即在互联网上广为传播，不过上周又有媒体称，安琪琳娜·朱莉娅因荣获奥斯卡奖，已回绝了劳拉·克劳馥特的角色。Eidos公司的声明使种种猜测烟消云散。

电影《古墓丽影》的导演为西蒙·韦斯特，他曾同约翰·特拉沃尔特一起执导过《将军的女儿》（The General's Daughter）、《Con Air》和《Nicholas Cage》等影片。《古墓丽影》的制片人为劳伦斯·高登、劳伊德·莱文和柯林·威尔森，Eidos互动公司的首席执行长官查尔斯·康华尔将担任执行制片人，博比·克莱恩将担任助理制片人，剧本撰写人为帕特里克·马赛特和约翰·金曼。安琪琳娜·朱莉娅以《女孩》（Girl）和《中断》（Interrupted）等影片而闻名。

《古墓丽影》定于今夏在伦敦市外开机，发行商为派拉蒙电影公司。

Activision公司实施策略改组

据路透社报道，Activision公司日前宣布对公司实行策略改组计划，以加速次世代游戏和互联网游戏的开发。该计划包括停止某些娱乐产品的生产，例如公司的低价产品开发分部——Expert软件公司出品的一些游戏。据称，Activision将把Expert软件公司并入Head游戏公司之中，组成一个单独的开发单位，Expert软件公司原先的部分作品将被取消，所有员工将被解雇。

Activision公司对自身的产品价值进行了重估，除取消Expert软件公司出品的低价游戏外，还将停止若干无法移植往次世代游戏机平台，或无法向网络游戏方面发展，或不能达到边际效益目标的作品。另外，为增加全球范围内的直销能力，作为策略改组的一部分，公司将扩展在美国、加拿大、欧洲和太平洋周边地区的直销系统，并对全球的分销合作关系重新进行筛选，减少分销商的数量。

Activision公司预计在截至3月21日的2000年度中，公司的税前费用将达6600百万美元，其中大约4000万美元来自非现金支出，Activision公司希望以上改组措施能够为公司的2001年财政年度节省下1100万美元的税前费用。Activision公司预计，2000年财政季度公司的营业收入将比去年增长36%，按照产品的发布时间推测，2001年财政年度第一季度的营业收入将比去年有所减少，而第二季度的营业收入则将超过去年同期。Activision公司的2000年度财政报告中包括有TDC公司（Activision公司购于1992年的一家OEM商）和Expert软件公司的经营情况。

Motorsims公司收购Tantrum娱乐公司

Motorsport Simulations公司（http://www.motorsims.com/）日前宣布收购游戏商Tantrum娱乐公司。Tantrum公司拥有“美国改装跑车协会”（National Hot Rod Association）电脑游戏的独家开发授权，是竞速模拟游戏《NHRA短程加速赛车》（NHRA Drag Racing）和《NHRA越野赛车联盟》（NHRA Off-Line Racing League）的缔造者，这两款游戏发布于1998年8月。

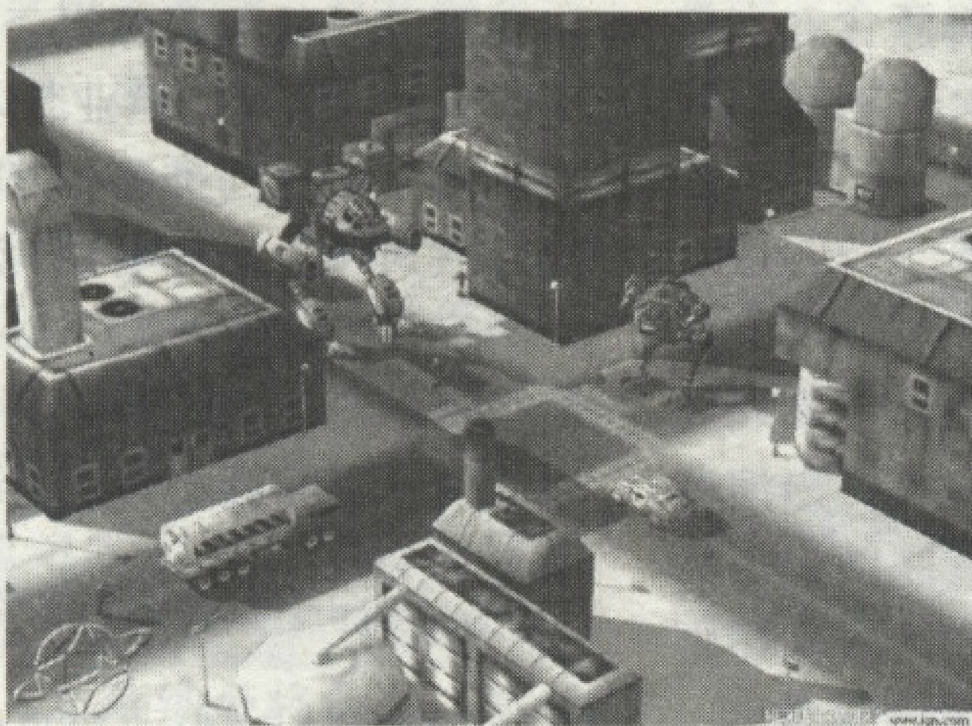
Motorsims公司将于今年5月1日以“Motorsims”的品牌重新发售《NHRA短程加速赛车》，该游戏包含有职业短程加速赛车比赛的所有内容，让·卡波斯和韦特·贝兹摩尔等著名车手都曾在NHRA正式赛事前使用这款游戏进行过训练。另据，Motorsims公司目前正在全力开发《SCCA跨美大赛》（SCCA Trans-Am），该游戏将使用Tantrum公司的技术资源和开发力量。

（以上新闻由Dagou搜集整理）

机甲指挥官Ⅱ

山东 戈五

技术革新如同长河一样淌过了十年，巨型机械人游戏却毫无变化，就像河上那不变的桥。玩一款巨型机械人游戏与玩一款即时战略游戏大同小异，你若是向一位老鸟请教诀窍，他会教你制造两百辆坦克不停地朝敌人基地进攻，直至取得胜利。几年前FASA Interactive公司就意识到了这一点，他们另辟蹊径，开发了一款让人耳目一新的游戏，带来了新的规则和新的战略，并取得了市场成功。去年微软收购了这个公司，让他们继续开发这款游戏的二代，并把它列入微软游戏军团的主力之一。



《机甲指挥官Ⅱ》（MechCommander 2）正如大家预料的那样，进入了3D世界。去年或许人们还会为2D或是3D的问题争论不休，今年3D已经成为即时战略游戏开发者的一致选择了。游戏的上市预计要等到明年初，据说开发者现在还处在勾勒背景故事的阶段。好在媒体还是设法挖出了不少东西，足以让玩家窥见游戏的大致面貌。首先，你在游戏中扮演的是雇佣军首领的角色，这不仅仅是为了让玩家在游戏中有更多的自由选择，也意味着你要与游戏中许多官方势力作对，眼下已知的有三家：Steiner、Davion、Liao。场景任务与过去某些即时战略游戏相似，在你完成任务A后，游戏会让你选择B、C或者是D。对手多当然是好事，表明你可以在游戏中大干一场了，开发者为你准备了15种全新设计的巨型机械人，包括适合都市作战和适合野战的两种。如果你曾玩过一代，你会欣喜地发现原来的许多“老朋友”（约11种）又重新登场了，例如疯猫型、秃鹰型、以及大乌鸦型等等。开发者还许诺说，玩家可以在游戏中设计自己喜欢的机械人类型。

二代有着新编的故事背景，自不在话下，更让人惊喜的是玩法上的一些变化。一代最让人不满的地方，或许是个人场景中那些过于呆板的线性结构——你必须依照设计好的途径完成任务。某些聪颖的玩家在玩过一遍之后，便会发现“诀窍”，他们会记住哪里有陷阱，敌军在何处及何时出现，然后取档重来，一切就变得可笑了。它破坏了游戏的可玩度（谁会反复去玩情节烂熟于心的场景呢？），也破坏了游戏的故事。这些都将得到改进，二代的场景将变得非常接近于现实状况，充满了偶然性。另外，战争之雾也取消了（就是遮蔽未探知领域的黑幕，有的玩家称它为“裹尸布”），地图和建筑物将完全展现在玩家眼前。你甚至还可以看到移动的敌军，只是在真正探明它们之前，你无法得知是何兵种。这种设计或许会从根本上改变即时战略游戏的感受，使玩家的注意力集中在战术方面，而不是一味地派兵四处探索。玩家可充分地利用游戏中的3D地形，例如在侦查时占据附近的高地，便可获得较大的视野。

微软游戏军团的先头部队有一个共同特点：它们差不多都具有一定的RPG特性，《机甲指挥官Ⅱ》也不例外。玩家在战斗中可以升级，使他们的“座机”最终获得“王牌”的称号。另外还可以获得射程、视野、以及武器方面的改进，增强完成任务的能力。这样一来，当你失去某个部下时，你会感到由衷的痛惜。游戏的AI会对玩家的技巧和状况做出判断，自动调整游戏的难度。缴获敌军的文件会使你的科技进步，更多的金钱不仅可以改进你的武器库，还可以增加你的分数。开发者正在开动脑筋为游戏增添一些前所未有的构想，玩家将会见到一大堆新东西。多人连线模式提供了小组配合作战功能，可即时生成，常玩常新。游戏还附加了一个地图编辑器（说是与开发者使用的毫无二致），玩家创作的优秀地图不仅可在网上调出，多人共享，甚至能够相互赠送，广为传播。

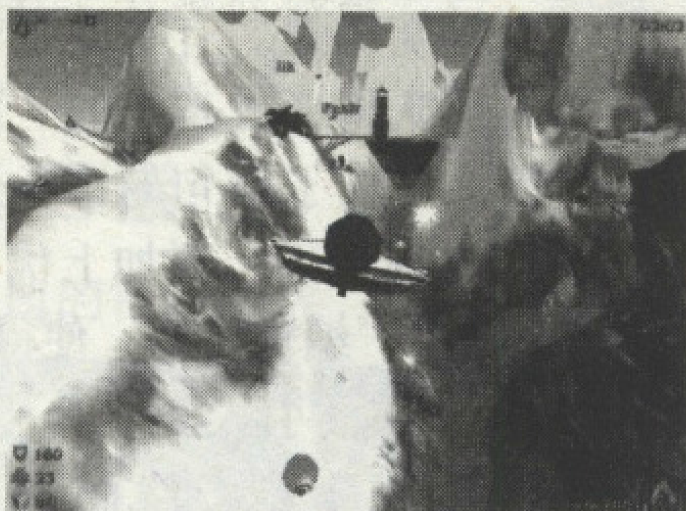
一切都在顺利进行，然而从现在起便开始期盼未免有些为时过早。我们不妨记住有这么一款游戏，多留意未来有关它的新的介绍。

飞勇士

Flying Heroes

山东 戈五

就像人类在远古时期就幻想着能在空中飞行一样，游戏业自从出现图形技术以来，也一直在这方面跃跃欲试。从最早展翅苍穹的《飞行模拟》到鹰击长空的F-15，人们突然发现，为此而神魂颠倒的不仅仅是玩家，还包括开发者自己。云端的诱惑影响了所有的人，使得飞行模拟游戏在过去10年中充斥了我们的屏幕。曾开发过《藏匿＆凶险》并获得广泛好评的Illusion Softworks公司又出新招，他们即将上市游戏《飞勇士》（Flying Heroes）。与过去大多数飞行游戏不同，你驾驶的不是飞机，而可能是气球或者是飞蜥蜴，你的敌人则可能是些魔毯骑士和巨鸟。你发射的不是导弹，而是魔法。好玩的是，开发者依旧称他们的游戏为“空战”型的，实在新奇。



隐藏在绚丽多彩画面背后的，是IS公司自己开发的PETRO引擎。当你看到那些壮丽的3D景观时——爆炸、火焰、魔法、瀑布、大雾等等——别忘了是它的功劳。游戏的背景放在古代神秘的西方大陆，那里的诸公为争夺“空中霸权”而钻研科技与魔法，拚力厮杀，甚为酷烈。所谓的诸公共分为4个氏族，经过长年苦思冥想，他们都发现了飞行术，并毫不拖延地把它派上了军事用途。依照飞行作战的要求，他们还改进了士兵的装备和武器系统。由于发明途径各不相同，结果也各有千秋（魔毯、飞兽、巨鹰和飞船）。然而每个氏族都觉得老子天下第一，瞧着邻居的眼神也变得不善，扩张的野心再难遮掩，“四国演义”的逐鹿大戏也就拉开了序幕。当然，这一切与历史真实相去甚远，是纯粹虚构的。

《飞勇士》场景丰富，玩法多样。已知的有：“单人事业模式”、“单人单战役模式”、“多人模式”。所谓“事业模式”，其实就是常见的“任务场景模式”而已，为突出角色经历特性的另一种称呼（就是说你又可在游戏中积攒经验值和钱财，改进你的武器和作战能力了）。从试玩版看，操作上丰富的自选方式给人印象深刻，随着你对这款游戏喜爱程度的加深，你会越玩越顺手。玩家可选择的人物画像多达48种，从长袍裹身的古代术士到绿发黑唇的现代朋克族，无奇不有。无论你选择哪个氏族，开始的一幕都是室内场景。你可以在“第一人称”和“第三人称”两种视角之间来回切换，不过“第三人称视角”有一点不足之处：倘若你的“坐骑”体积太大，它会遮住不少屏幕。

各氏族都有与生俱来的特性和短处，有的速度快且机动灵活，但“抗击打度”很低，有的则相反。这大概就是出于平衡度的考虑了。每个氏族的装甲和武器系统不尽相同，各有6种不同的兵种，兵种和武器均可升级4次。开发者似乎有意拓展了游戏的多样性，诱使玩家反复尝试。虽说你在游戏中“空”来“空”去，但却相当安全，因为就算你的坐骑被击落，你还可凭借降落伞逃生。冉冉降落时只要别遇上某个黑心肝的家伙再给你来一下，你的命就算保住了。着陆后翻身跃上另一个坐骑，你又可卷土重来。遇上激烈的战斗，满屏降落伞的景观看上去很酷。骑在魔毯上的感觉令人想起曾有过的另一款游戏——牛蛙公司开发的《魔毯》，那是一款别开生面的优秀作品，如今不少玩家仍记得它。与你作战的对手很聪明，相当难对付，它们甚至懂得战术，分批升空对你进行轮番攻击。这些看上去稀奇古怪的家伙可不是动画片里的淘气包，它们的某些行为显得很残忍，一点也不搞笑。另外，《飞勇士》的多人连线作战功能可容纳6个人，通过LAN、modem或TCP/IP均可。操作方式也有两种：“键盘／鼠标”方式和“游戏柄”方式。

《飞勇士》计划五月初上市，对玩家的机器要求不高：P166, 64MB RAM就行，然而一块3D卡大概是少不了的。在E3大展的喧嚣声中，各位可别把这款奇妙的游戏给错过了。

中世纪II MEDIEVAL 2

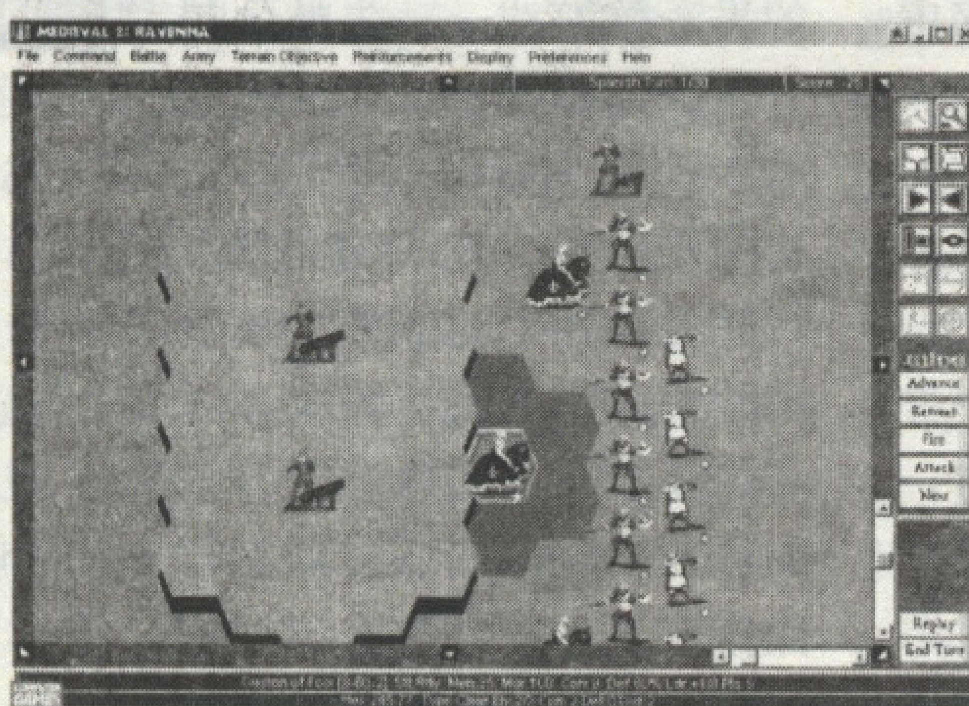
山东 戈五

虽说不少公司都在开发战争游戏，然而Incredible Simulations公司的嗜好却有几分古怪，它所涉猎的题材往往是其它公司碰都不敢碰的。例如两年前它推出的战争游戏《中世纪》，旨在重现历史上的著名战役，野心勃勃，志向不小。笔者未玩过，不知是个什么样的东东，不敢妄说。自那以后，再没听到它有过什么大的动静。可是突然之间，就听到《中世纪Ⅱ》（Medieval Ⅱ）已经制作完成。当你读到这篇小文时，它或许就已经上市了。

据开发者介绍，二代作了很多改动，他们甚至还将改进之处列出了长长的单子，让媒体记者们看了眼发晕。

首先在武器方面，他们将历史中的早期火器引入了游戏，就是能把敌人吓一跟头的火炮（抱歉，第一次听见嘛）和火绳钩枪，这大概是欧洲14世纪以后战场上的光景。弓箭手也可以如同栽树般地在战场上一字排开，煞是威风。在回合结束时，你也不会干等着挨打，倘若敌军蜂拥逼近，远距离武器会自动发射，反之亦然。这种设计使得战场格外生动。

更让人欣喜的是，游戏还提供了回合重放功能。这是什么意思呢？就是说在一场战斗结束时，你还可以象看电影一样观赏一遍刚才的战斗。这种概念可能是《文明》首创，然而当时的技术太粗糙，没有给人留下什么印象。通过伊妹在网上交手的玩家肯定会欢迎这个功能，因为它能够非常直观地审视战场的变化。



操作界面这次也经过了重新安排，为的是让初次接触这款游戏的玩家们更容易上手。不过呢，在游戏画面上，开发者却出人意料地保持了低姿态，戏谑地称自己“估计不会拿到什么奖”。尽管如此，他们还是将画面重新绘制了一番，以便看起来更惬意。战场上丘壑分明，地形一目了然，分左右两翼，新增添的“翼”命令（进、退、发射、攻击）可让你方便地掌握战场的动态，而不必像过去那样圈圈点点，手忙脚乱。过去那倍受好评的“首领／指挥”系统也有了大幅度加强。有些变化非常有趣，例如失去了首领的部队将变成真正的“散兵游勇”，基本上无法控制，正应了那句老话——“树倒猢狲散”。所有这一切，再加上优良的AI（人工智能）和编辑工具，使得这款游戏看起来十分吸引人。

然而真正让开发者感到骄傲的，还是游戏容量惊人丰富多彩的“战役”部分。这是一些预先绘制好的地图，可由玩家随意选择。例如15世纪英国亨利5世以少胜多重创法军的阿金库尔战役，就在游戏中得到了逼真的再现。说来有些令人难以置信，开发者声称它几乎包含了历史上自中世纪至文艺复兴时代所有的著名战役，你恐怕找不出哪一款游戏能在这方面与之比肩。哪怕你是个研究中世纪的学者，恐怕也看不出它遗漏了哪场战役。根据名单来看，它似乎还包含有美国历史部分，眼下不知道它是仅仅选择了其中的一部分，还是全部囊括在内（显然是没有东方部分）。当然，一代原本有的战役地图也都被收集进来，以壮声势。那些过去已经被玩家熟悉了的战役，在全新的界面下重玩，想必会别有一番风味。

开发公司已经在着手发行前的预备工作，预定的日期是E3大展之前。他们的发言人又语出惊人，说他们这次将屏弃传统的发行渠道，完全利用网络来发行这款游戏。玩家们将从网上下载，如果付了钱，便可得到注册解码，变成正式用户。这种方式并非他们首创，这之前已经有不少小型游戏采用过。采用这种方式不禁让人为他们捏一把汗，这不更方便盗版了么？Incredible Simulations公司似乎显得很有信心，决心以此试一试玩家们的良心。噢，老天，但愿他们对玩家的信任能得到回报。谁知道呢？

昱泉国际的RPG大作——《般若魔界Ⅱ－－帝都魔域传》终于与玩家们见面了！这款画面超级华丽的大作，走的是以动作模式为主的APRG路线，场景分好几处的世界，各有不同的景观，均各具特色。这次，我们就将目光放在三处世界场景——“巫舵族”、“境外戈壁”与“蕈林岛”吧！

巫舵族

这里是一个冰天雪地的白色世界，天空衬着非常深蓝的底纹，到处嵌着破裂的战船，在其透明的薄冰外层似乎还可看出当初战事的惨烈，相传这里在几百年前曾经发生极激烈的战争，两个水族为了争夺这块土地而发生战斗，直到两个水族同归于尽，才结束了这个纷争。后来土族的人因躲避帝国军的追击而躲至此处，土族首领利用这里作为将来反击之基地。



境外戈壁

境外戈壁位于迦蓝帝国旁边环绕的群山之中，所在的位置非常隐蔽，能够正确知道它位置的人并不多，相传在迦蓝帝国还未成立之前凌威的老祖先及其族民一直都住在这里，因其地形隐蔽、偏僻不易为人发现，所以能够防守并且壮大力量，等到后来发现了黄金之顶才慢慢转移上去，并建立其强大的帝国霸业。

在这个岛屿里放眼望去一栋栋残破荒凉的高大石柱，就像是已死去的百年神木一样矗立在这荒野之中。一根根的石柱似乎还可以看出包在那些石柱的里面还有当初建筑物的感觉，甚至石柱与石柱的边缘还可看出当初接连在一起的桥梁。

蕈林岛自然景观

游戏中的主人公——迦蓝帝国“吉祥天朝”的王子凌铠与魔法术士团团长黑泽尔及雪儿3人，为寻访曾经造成“帝都崩坏事件”的关键法器——4枚暗黑能源石之一的“奔雷石”，一行人渡海来到了“蕈林岛”上，却阴错阳差地被岛上的神秘生物“呀呜族”们当成祭神的供品，掉入了聚落广场中央的巨大树洞底下，进而与“呀呜族”口中的“神”展开了一场意外的战争……

原创即时战斗系统！

这是《帝都魔域传》在传统的RPG架构上新增的两种有趣的系统之一。玩家一人便可操作3位主角，在满场游走的AI怪物间不断地进行攻击、施法、逃窜和躲避的动作，“只凭一双滑鼠便可灵活办到哦！”其中，开发小组为战士法师设计了多种攻击方式。在战斗中随时按右键可以叫出战斗选单的小图式。另外，“角色自动战斗系统”可以让玩家自由选择要同时操作战斗中3名队员；或是为主角之外的另两名角色设定“AI模式”，只要开启主状态界面中的“角色自动战斗系统”，其中包含了八种可以自由设定的AI选项，可以自动辅助主角进行战斗。

亲自体验“改造”与“传承”的乐趣

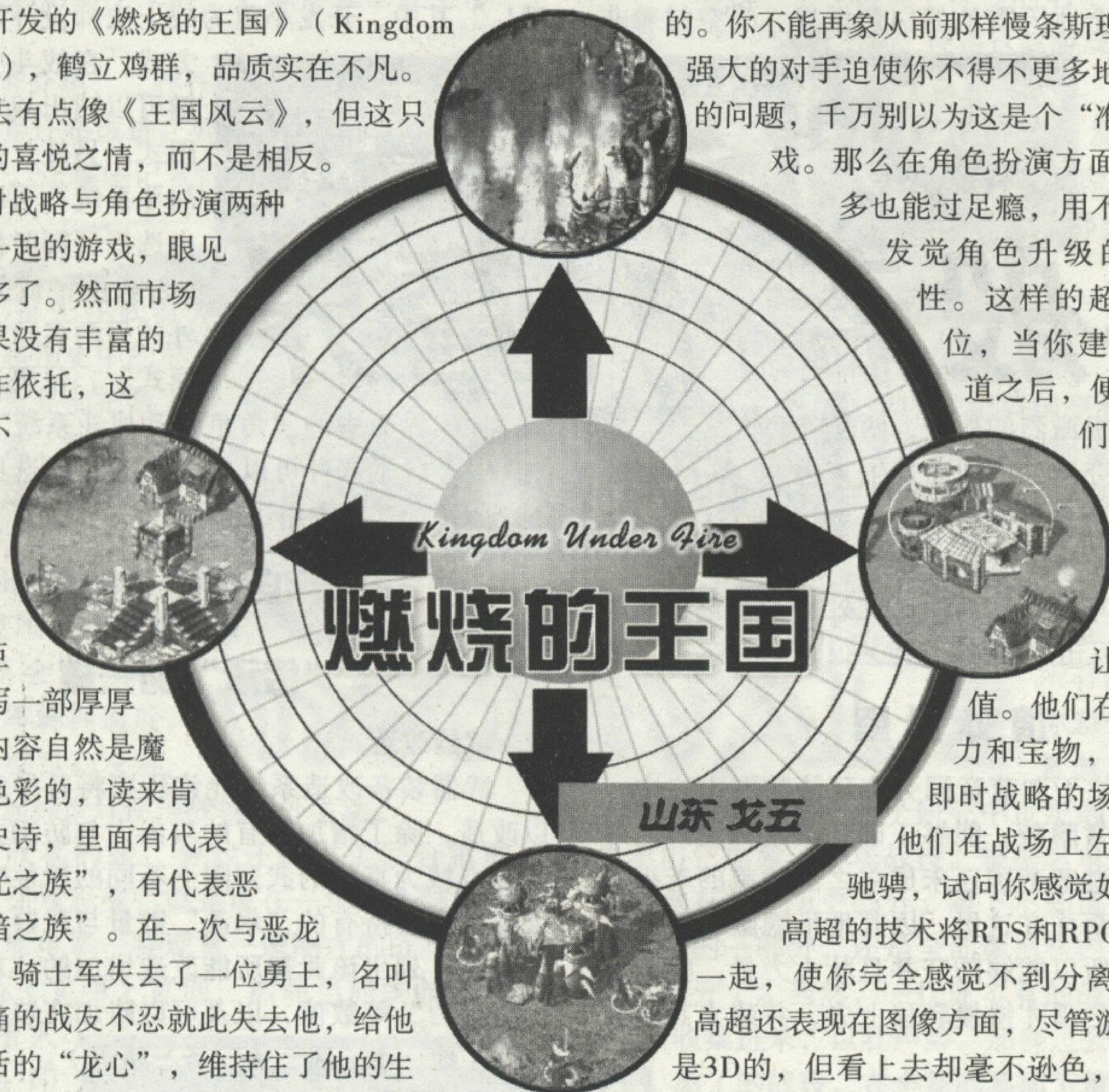
武器改造

武器装备改造系统允许玩家将各种武器防具加以改造，除了增加原有的攻击力与防御力之外，还能花点钱为喜好的武器附上不同的属性哦！电脑会依据玩家所持有的“水晶”数量与武器或防具的特殊限制，列出该武器所能改造增加的“攻击力”或“防御力”等数值，以及可以附加在装备上的特殊属性（地、水、风、火、圣、暗等）。

属性传承

在一些“心爱的”装备上投资了“水晶”的玩家，为了不让他感到吃亏，游戏中设计了“传承”的功能，让玩家在取得强力的新装备之后，能将原有的武器藉由改造所增加的攻击力（或防御力等）或特殊属性能够一并“传承”到新的装备之上，使得新装备威力顿时大幅提升，有时还能传承到藉由“改造功能”所无法造出的特殊属性呢！

近期国产RPG似乎有复生的感觉，从去年年底开始，就有一连串的国产RPG纷纷出炉，而《帝都魔域传》正好处于这一波波国产RPG热潮的中间，相信不论是谁，只要您是国产游戏（尤其是RPG）的忠实支持者，一定满意这款RPG游戏！



模仿与借鉴之风在游戏业愈演愈烈，目标当然是那些雄姿显赫的顶级大作，如C&C啦、《雷神之锤》啦、《暗黑破坏神》以及“暴雪”公司的游戏。证据也不难找，只要往货架上扫一眼便可看到一大堆。“点金成铁”固然让人嘲笑，然而如能“点石成金”……呸，说“锦上添花”好了……玩家们还是会报以喝彩的。能做到青出于蓝的确实不多，然而最近总算看到了一款，那就是Phantagram公司正在开发的《燃烧的王国》（Kingdom Under Fire），鹤立鸡群，品质实在不凡。虽说看上去有点像《王国风云》，但这只会增添你的喜悦之情，而不是相反。

把即时战略与角色扮演两种成分揉在一起的游戏，眼见得越来越多了。然而市场无情，如果没有丰富的故事背景作依托，这条船行驶不了多久便会触礁沉没。《燃》的故事容量巨大，足以写一部厚厚的小说。内容自然是魔幻中世纪色彩的，读来肯定是一部史诗，里面有代表人类的“光之族”，有代表恶势力的“暗之族”。在一次与恶龙的战斗中，骑士军失去了一位勇士，名叫尼克。悲痛的战友不忍就此失去他，给他换上了鲜活的“龙心”，维持住了他的生命。而后骑士族的领袖凯瑟建立了阿齐利雅国，东征西战，没注意到尼克身上正在悄悄地发生变化。由于植入了暗黑之心，周身流淌着邪恶的血液，尼克变成了危险的恶魔。他征服了红魔族和蝙蝠族，改名“嗜血尼克”，组建暗黑军团，出其不意地朝人类居住的阿齐利雅国大举进攻。游戏开始时火光熊熊的一幕便是描述的这一战役，这也是游戏名称《燃烧的王国》的由来。

魔幻中世纪被一再证明是即时战略和RPG游戏的绝佳背景，让人欣喜的是，Phantagram公司不但使用了这样的背景，还将这两个游戏品种有机地揉在了一起。玩家开始时操纵着人类族，打完20个场景后如果觉得意犹未尽，还可以进而操纵“暗之族”，打完另外20个场景。作为即时战略游戏的老玩家，你会立刻发现它的场景描述在形式上很像暴雪公司的“争霸”系列。你在这里仍要修几个建筑物，收集资源，发展科技，让部队升级。有些建筑物也很眼熟，例如城堡，既可用于防守，也可用来囤积物资。资源仍是矿产、黄金和魔法值。敌人不再像过去那样不断地对你进行骚扰，这次他们的进攻体现了坚决、果断、集中、突然等特性，常常是致命的。你不能再象从前那样慢条斯理，心不在焉，强大的对手迫使你不得不更多地注意战术方面的问题，千万别以为这是个“准”即时战略游戏。那么在角色扮演方面如何呢？差不多也能过足瘾，用不了多久你就会发觉角色升级的乐趣和重要性。这样的超级角色共有7位，当你建好了神秘的通道之后，便可能召唤到他们了。某些场景是专为磨练这些角色而设计的，不外乎洞穴和地下城，让他们大长经验值。他们在这里获得的能力和宝物，将来又会用到即时战略的场景里去，看着他们在战场上左冲右突，往来驰骋，试问你感觉如何？开发者以高超的技术将RTS和RPG美妙地结合在一起，使你完全感觉不到分离隔阂。技术的高超还表现在图像方面，尽管游戏中的角色不是3D的，但看上去却毫不逊色，画面依然给人以震撼的感觉，平滑流畅，全无滞碍。另外，美工人员绘制了12万幅动画来表现游戏单位的动作：武士刺杀；飞鸟鼓翼；矮人伐木；万般千种，细腻生动。它的多人连线功能包含了“探索模式”、“死亡模式”、“阶梯模式”，丰富多样，给玩家提供了多种选择。

盯住游戏的抓图仔细看看吧，难道它还不足以激起你一试身手的热情么？尽管它看上去有些像《魔兽争霸2》和《暗黑破坏神》，你甚至还能瞧出《横扫千军：王国风云》的影子，然而它不是一款简单的“克隆”游戏。它包含了很多新的特性和品质，使它在众多的新游戏中显得十分惹眼，让人企盼。顺便说一下，它将于今年秋天上市。

在目前国内的游戏业界中，日产游戏因为其画风细腻、过程明快，而吸引了不少的玩家，象最近热潮不断的太空战士系列，便是其中的佼佼者；不过在近期的日产游戏中，还有一个不可忽视的大作，那便是《魔唤精灵》（Vantage Master）。说到《魔唤精灵》这个游戏，就不能不提及它在日本当红的现况。这部以精灵为主题的游戏，除了在去年得到了日本全国销售排行第一名外，Login等杂志更为其举办了全国连续对战赛。同时，以游戏故事为架构的小说也正在日本的网站上强力连载中。其他相关商品如：攻略本、桌布、屏幕保护程式等，种类之多更不在话下，难怪《魔唤精灵》堪称是Falcom公司今年的主力游戏之一。

游戏的世界是由天地水火所构成，通常万物也都是如此。但也有一些东西却是由单一要素所构成，这些纯粹单一的物体“精灵”，是由精神力极高的精灵主注入其思维，将其要素本质实体化的结果。精灵中有天、地、水、火4种属性，没有自己的意志，完全受控于召唤他的精灵主。但因为某些偶然创造出来的道具及复制技术的进步，使得召唤能力愈来愈强，因此，精灵渐渐充斥了整个世界。正当世界需要重组时，精灵主们却各怀其志，有的追求梦想，有的与正义为敌。玩家必须扮演精灵主的角色与其他精灵主对抗，不过只要充分把握精灵的属性，还得巧妙运用战略攻占地盘，在世界各地寻找可召唤沉睡中精灵的道具，而一步一步地深入《魔唤精灵》的魔力世界……

游戏分成一般、进阶、自由战斗3种模式设定，玩家可依自己的需求，接受不同挑战。在一般模式中，随着闯关的次数增加，精灵主的等级也会随之升高，召唤精灵的道具也会增加，如此将可加强往后过关的实力。而在进阶模式和自由战斗中，有的强调角色扮演，有的强调单纯对决，有的可以挑战游戏的极限，没有既定的攻防程序，也排除所有偶然的可能性，提供玩家在既定设定之外的另一种期待。想要一步登天的玩家可以从这里开始，当然一开始就要挑战几乎不可能的任务，需要相当程度的悟性。不过，魔女梅尔雷特会一直在一旁提供战略运用的建议。

游戏界面方面，玩家在进入游戏之前会先被一段奇幻的动画所吸引，一道通往《魔唤精灵》世界的大门将缓缓敞开。接着在通过有如塔罗牌画面的心理测验后，开始选择场景进行战斗。场景有森林、孤岛、地底宫殿、沙漠等等，全是Falcom最拿手的舞台设定。游戏过程中，玩家会同时使用多种视窗，如：战斗、全场景、信息、辅助信息等，以便及时了解战斗状况。每闯一关之后，紫魔女梅尔雷特会带领玩家穿过一场动人的动画并与你小叙片刻然后再进行下一关的挑战。而在声音方面，《魔唤精灵》创造了一种独特的高品质RPG音乐，即不会影响游戏进行的背景音乐，所谓MIDI.CD-DA完全对应高品质的音乐效果，请充满自信的玩家们一定要用自己的耳朵确认一下。

不过美中不足的是虽然日本的漫画是高水准的，但动画还是略欠细致。就整体而言，《魔唤精灵》的游戏方式和传统TV Game很接近，玩家很容易上手。尤其对刚接触游戏的人来说，兼顾了入门游戏的亲和力及该有的游戏趣味。结合电脑功能后，还能作无法预测的战略变化，挑战玩家的智慧与耐力的极限，玩家必须不断在战略上下工夫，才有可能过关；即时战略的运用，场景多变，故事充满想象空间，是本游戏的一大特点。再加上全程提示玩家进行的有趣玩法，丰富了游戏的游艺性，也加深了玩家的参与感，对少年玩家来说，真是极合胃口！另请近期光临大众软件POPSOFT网站，众多《魔唤精灵》的精品小说及精美图片等您下载！



北京　水车



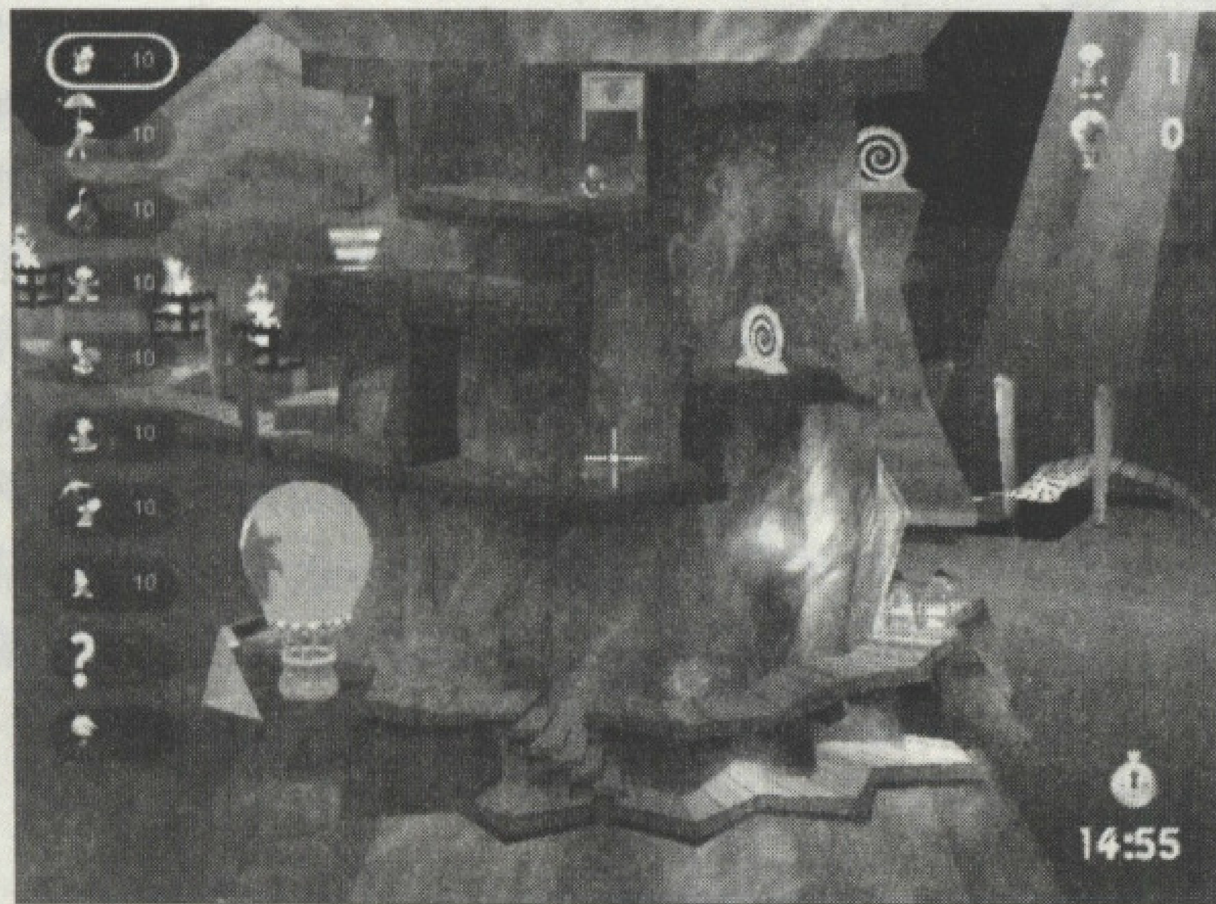
诸位好，Mmm，又和大家见面了，最近一直在为开站之前的事情忙碌，所以这篇文章到很晚的时候才写完……最近真的是够忙的。

最近一直和工作室的同僚们在一起玩Q3，Ahhh，虽然是这么出名的游戏，但对于我来说也算是初次接触，在家里的时候因为没有对战条件和配置过低，所以对这个游戏兴趣倒不大，但是到了这里之后，成天面对着顶级配置电脑的21寸显示器……不玩这种游戏简直是暴殄天物嘛。

在玩的过程中突然觉得，这个游戏的上手实际上是很简单的，说起来，这也算是一种发泄型的游戏吧，不是让你长期连续的玩，而是每一次玩都等同于初次……是不是说得不太清楚？实际上是这样的，拿Fallout2和Q3作比较吧，支持你玩Fallout2的是剧情，你必须用游戏的方法才能把故事的主线完善延续，而Q3吸引你的只是杀戮的感觉而已——说轻松也轻松，说不轻松也不轻松嘛。除非你要抱着什么练成PGL冠军的念头去玩，否则你大可以轻松地从这个游戏里得到乐趣，嗯，感想说完了，现在开始介绍新的游戏吧。

《旅鼠大革命》
Revolution

Revolution，这个名字听上去很奇怪的样子，再



说出一个名字吧《旅鼠大革命》，这回大家是否会有点印象呢？还是有不知道的吗？也难怪，这个游戏似乎和其他不少游戏一样，在486上兴盛一时，但是到了Pentium年代就消声灭迹……其实这是个不错的游戏呢，从创意到其他的方面都很疯狂，故事的题材是……旅鼠们千方百计要回到家园，而你必须想办法为他们排除路上的障碍……我记得超级任天堂上有一个叫什么什么火车的游戏也是和这个题材类似的，一辆运载着什么东西的火车在铁轨上疯狂奔驰，你必须让道路在它面前畅通……说不定是抄袭吧。



嗯……说回旅鼠吧，不管是好是坏，这东西毕竟没从我们的电脑上离开，而且，就象一些486时期的老游戏一样，旅鼠系列这次改头换面得更厉害，hehe，我们在它的身上可以找到很多老游戏改编成新游戏的影子呢，比如——更复杂了；比如——画面都换成3D了。



看上去，这个游戏又回到了旅鼠游戏的最初的设定，一群旅鼠在画面里面跑来跑去，消除障碍。你可以选择各种旅鼠来做诸如阻挡、爆破或者攀登一类的工作，而且据说在新的游戏中，旅鼠们还可

以执行一些新的动作，比如弹跳或者反重力的技巧。

从游戏的画面来看，整个旅鼠的世界也都变成完全3D的东西了，hehe，看来老游戏都把3D化作为一个大噱头来制订啊，不过不知道3D化是不是会给一些既定的游戏带来麻烦呢？比如说挖金子吧，2D的时候当然容易理解，连我姥姥玩起来也是方便，但是变成3D之后，画面就变得绚丽非常（或者说是乱七八糟吧）。各种机关密布在那个平台上让人眼花缭乱……不要说老人家，连我玩起来都头大。所以我感觉3D化实际上还是束缚了游戏的用户群，不过，或许游戏开发小组就想制定这样的游戏群，也是说不定的事啊。

Ahhh，游戏的画面很另类，旅鼠的世界是在一座螺旋的高塔上，高塔边有一大堆各式各样的东西和杂物……还有热气球？真是充满狂想的关卡设计啊。估计呢，它们会螺旋形前进吧……或许每螺旋一圈是一关？很令人怀念啊，嗯……期待吧。

《百战天虫：大派队》

说完了旅鼠，再来说说虫子吧……嗯，说清楚一点吧，这里所指的虫子是由Microprose的Team 17所制作的《百战天虫》系列，hehe。百战天虫是这里的名字，在外国的名字就只是Worms这么简单了。

百战天虫系列，说起来题材也属于小品级游戏，一群小虫子在卡通化十足的场景里做各种战斗，他们的战斗方法也比较搞笑，除了UZI、火箭筒等相对常规一些的武器之外，还可以使用各种夸张的武器。举个例子吧，在Worms 2中有一种超级绵羊



炸弹，用出来之后就是一只绵羊跑向你选择的敌人，然后高高飞起再冲下来爆炸。还有爆炸的时候会发出“哈里路亚”的绳歌炸弹或者以絮絮叨叨风格出现的老太太炸弹（一个拄着拐杖的老太太一边嘟囔一边往前走，直到爆炸）。总之都是十分搞笑的风格。这种英国的幽默风格实在是很过瘾啊。当年我和一个朋友坚持每周末对战该游戏3小时以上，持续将近半年而兴致不减，从这种意义上来看，这个游戏也应该算是个大作了。

那么这套游戏的最新一款是什么呢？事实上，Team17在近日宣布他们将要制作Worms游戏的最新一代——名字就叫Worms World Party。该游戏将在PC和DreamCast游戏机上同时推出，游戏类型将偏重于在互连网上的死亡对决和协同组队作战。Team17公司的开发总监Martyn Brown对这个游戏给出的评价是：“通过其贯穿全局的幽默的搞笑方式和令人惊异的娱乐效果，再加上令人欲罢不能的游戏操作方式和游戏本身自带的丰富的模式和选项，这个名字叫Worms World Party的游戏将为大家带来完美的网上游戏体验。”

根据Team17的介绍，这个游戏将包括超过400种的可以由玩家自行定制的角色特征——比如说各种武器和效果，还有超过40个的多人连网场景和多种不同的操作方式。

该游戏预计将今年12月在DreamCast平台和PC平台上同时发售，到时候又是对战的时候了吧……

《猴岛小英雄Ⅳ》
Monkey Island 4

OKOK，介绍完两款小品游戏，我们来介绍个重头的吧……Mmmmm，这次就说Lucasarts的《猴岛小英雄Ⅳ》吧。

说起LucasArts，大家第一印象可能就是StarWars系列，呵呵，乔治卢卡斯这个家伙在197×年的时候在电影屏幕上大规模的引用电脑特技，引发了星球大战热潮，不但给自己找到了一棵摇钱树，还给美国电影找到了一个传奇性作品，其后的Lucas Arts 制作公司制作的一大批以星战为题材的游戏也赚了不少钱——毕竟是独家嘛。

不过，LucasArts除了星战系列以外，还是最出色的解谜游戏制作公司，他们在AVG游戏制作业中的地位如日中天——这个地位就有一大部分是靠《猴岛小英雄》系列打下来的。

和LucasArts一样，猴岛小英雄恐怕也算是PC解谜游戏中的一个经典了，这个游戏里充斥着荒诞的玩笑和异想天开到发狂的构思——记得在猴岛小英

雄2代中，主角要想出各种方式解开谜题——那些谜题简直是太可怕了，以至于令所有玩通这个游戏的家伙都会有一种智力上的自豪感。



还记得几年前我玩到《猴岛小英雄Ⅲ》的时候，KKK，那实在是很恐怖的一个经历，在美丽的海岛外型掩盖下你需要用超人的思维解开各种另类的问题——比如在装满宝石的船舱里你需要先捡起一块钻石，然后用它划破船舱上的玻璃再让涌进来的海水把你浮出去……听上去还算可以，但是从构思到完成这个过程让我花费了足有两天的时间。呵呵，虽然玩的时候很恐怖，但是在玩过之后想起来，还是比较有意思的。

回忆之后我们该来看一看该系列的新作了，其实说了这么多，读者应该知道要介绍的是什么了，Mmm，对啊，就是《猴岛小英雄》的第4作，hehe，很让人兴奋啊，传说中的续作终于又出现了。

消息是从一家娱乐游戏网站上传出来的，这家网站的名字叫作Well Rounded，该网站报道说，LucasArts将于今年的E3上展示他们的最新作——《猴岛小英雄Ⅳ》。

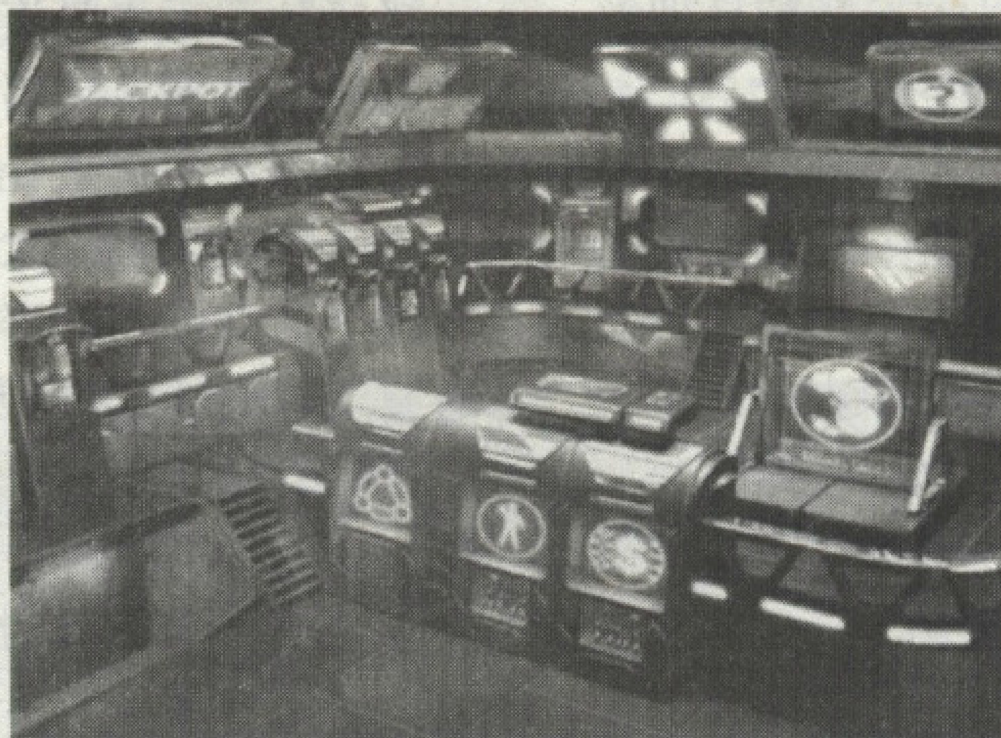
其实说起来，无论是从常识还是从什么方面判断，LucasArts制作《猴岛小英雄Ⅳ》都是情理之中的事情，毕竟这样一个几乎可以说是传奇的宝石游戏公司不会轻易丢掉，但是考虑到该公司的上一款游戏《冥界狂想曲》惨淡的销售数量（Ahh，那实在也是一个好游戏，但是可惜叫好不叫座啊），这则消息听上去还是比较让人吃惊的。

此后，LucasArts的官员确认说他们准备在E3上展示《猴岛小英雄Ⅳ》，不过目前为止他们还没有公布更进一步的消息。就目前的情况来看，我们有理由相信，LucasArts公司将运用其在《冥界狂想曲》中的技术，并且将使用一款完全3D的引擎来设计该游戏（呵呵，看来完全3D化已经成了游戏的基本配置了）。想想上一代，LucasArts的画面完全是卡通片的风格，绘制得精彩非常，当时看到这种画面被深深折服——觉得比同期的Tomb 2要好得多了，现在4代终于要把这种风格丢掉了吗，呼呼呼……

嗯，好了好了，毕竟LucasArts还没有让我们怎么失望过，现在我们所能做的，就是期待了吧。

下面报道一些简讯吧。

NovaLogic公司于昨天晚上正式宣布：该公司的太空作战模拟游戏Tachyon：The Fringe已经制作完毕并正在生产过程中。该游戏预计在本月晚些时候正式上市，Hehe，记忆中的Novalogic一直是制作题材严谨的军事模拟游戏的，这次制作太空模拟作战，

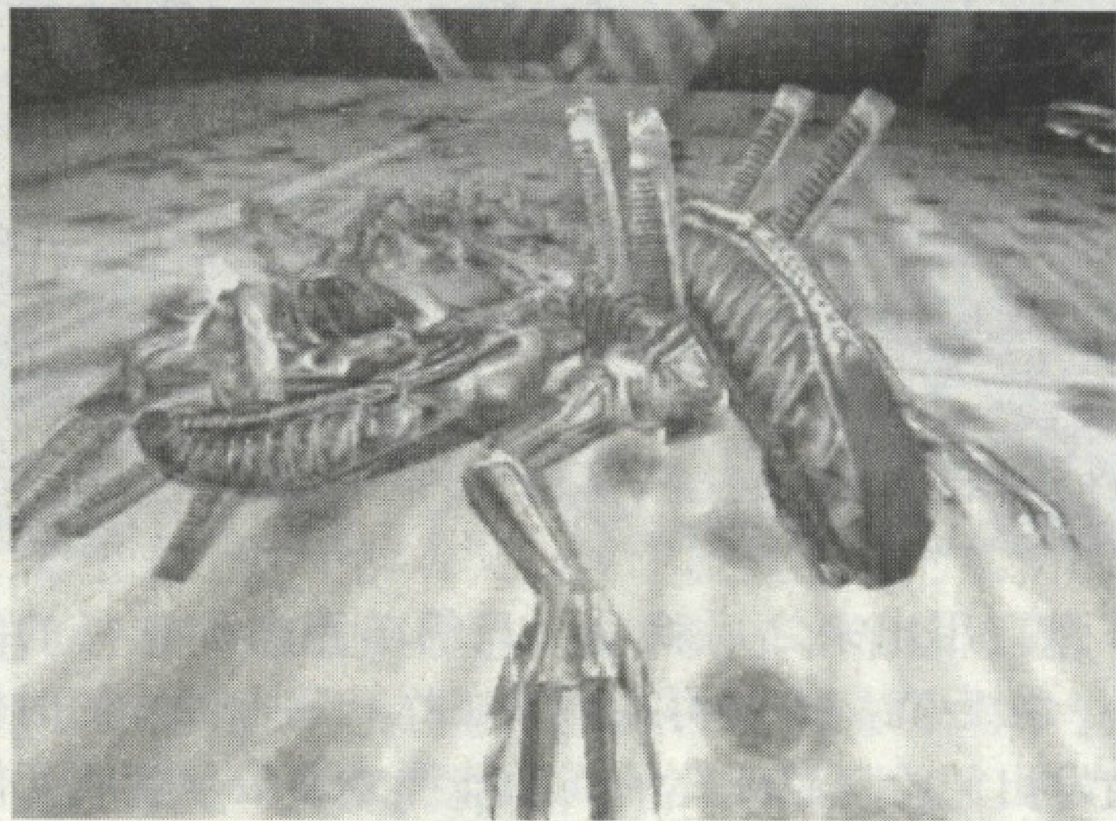


算是背离了该公司的一贯风格吧，不知道质量会怎样啊。真是真是。

挪威的游戏开发小组Funcom最近宣布，他们制作的大规模多人网络RPG——Anarchy Online将在E3上亮相，该游戏的背景是28000年之后的未来世界，该公司宣称说这款游戏将是对现有的大规模网络RPG的一次挑战。现在网络RPG可以算是热点了，除了UO和《永恒的谜题》之外，还有微软的Asheron's Call和正在开发的UO2，真是欣欣向荣啊，不过……国内的网络环境什么时候能跟得上呢？

Fox Interactive在今天宣布，PC版本的Aliens versus Predator黄金版已经开始发售了，黄金版内包括宇宙中最不共戴天的3种生物（Zerg…Terran……？）互相争斗。在该版本中，游戏公司提供了9个恐怖的新关卡和一些新的武器，另外游戏的存储方式也得到了一定的改善。

好了好了，这次的介绍就到这里吧，诸位下次再见…hehe。





银河创世纪 II

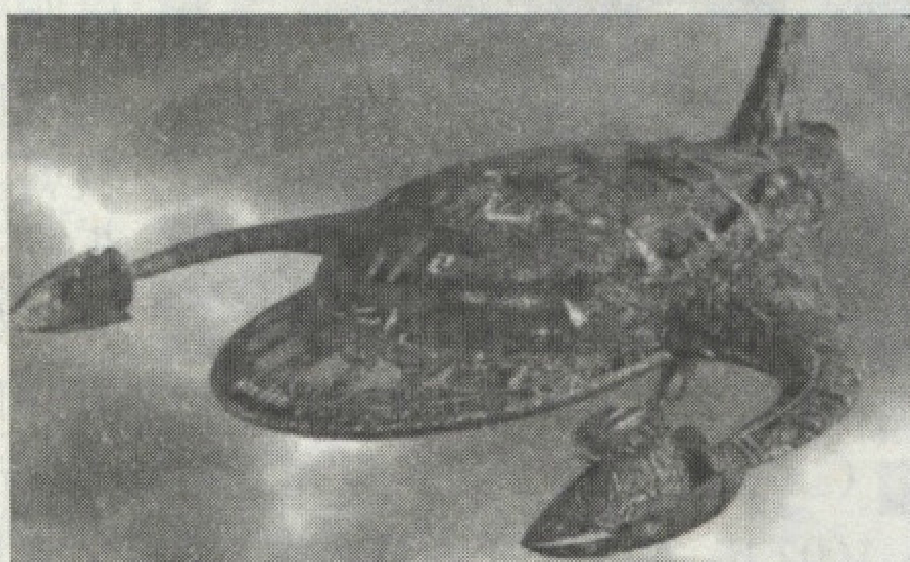
IMPERIUM GALACTICA II

游戏类型：策略
制作：Digital Reality
发行：GT Interactive
系统配置要求：奔腾233、64MB内存、WIN9×

记得以前痴迷于《文明 II》，似乎自己真的能征服世界。当征服世界后又想对银河系下手，于是又热衷于《猎户座之王 II》，但随着进步，终于觉得它们有些老套和陈旧了。其实，我始终喜爱策略游戏，可总是找不到一款能跟上时代节奏的作品，直到发现这款《银河创世纪 II》。

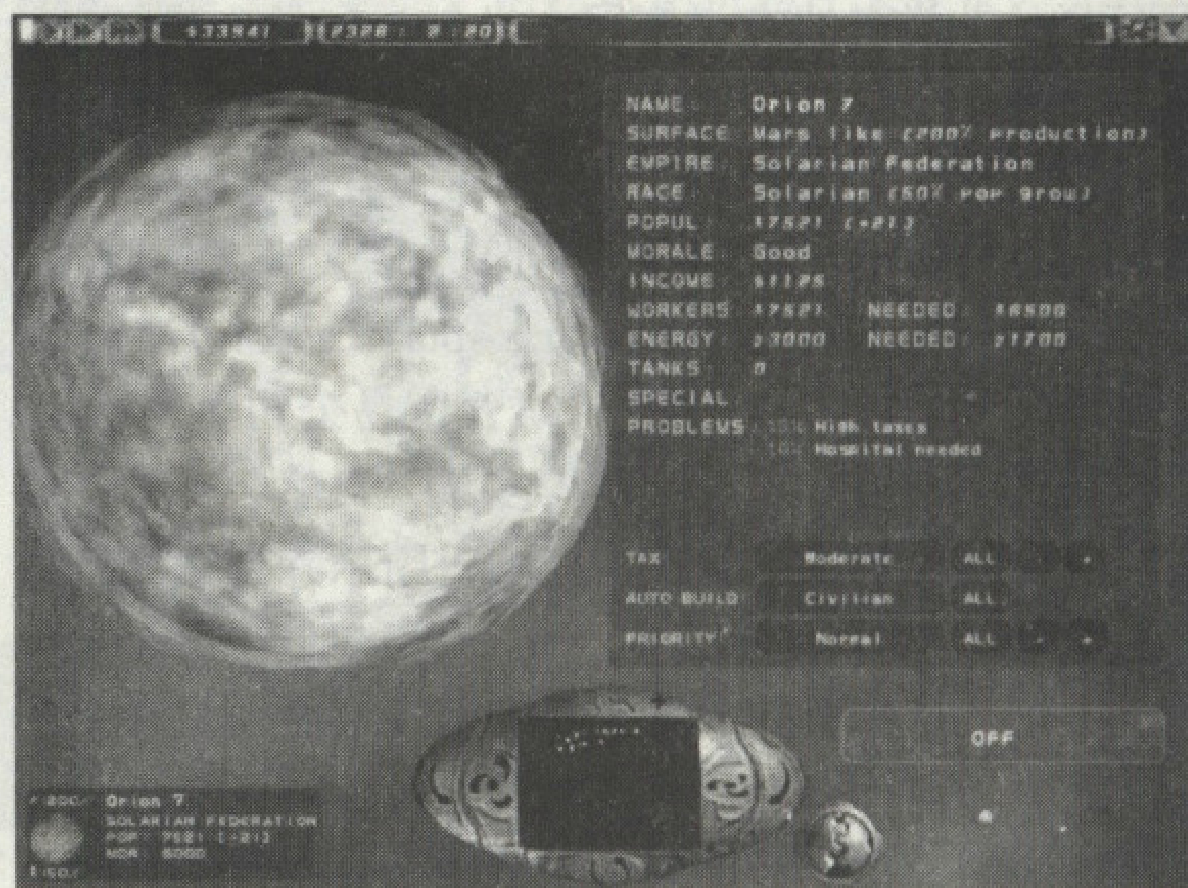


《银河创世纪 II》描绘了一个史诗般的世界。玩家在时间的长河里运用雄才伟略征服空间，获取至高无上的权力，体会什么是真正的“战略”。就象不朽的《文明》系列一样，《银河创世纪 II》将策略游戏带进广袤无垠的宇宙，让玩家通过3个独立的种族来完成一场星际间的大战。



银河虽然广大，但《银河创世纪 II》却能令你细致地探察这里每一个角落：探索新的行星然后占领它；管理你的人民，使他们安居乐业；了解你的对手，窃取他们有用的科技来壮大自己——你才是银河系的主宰！

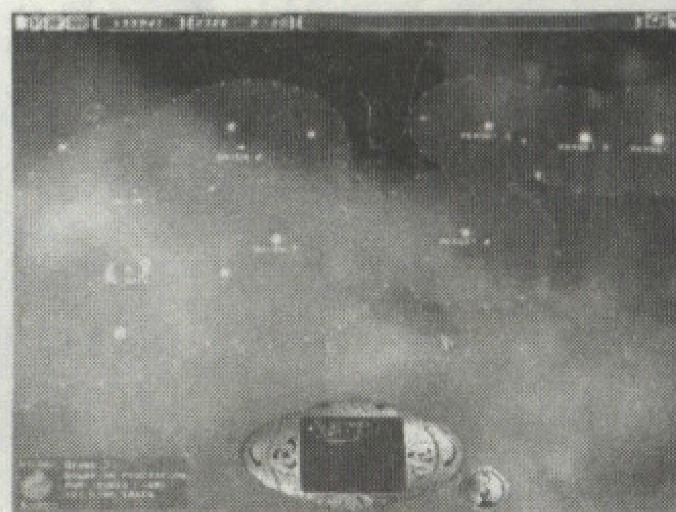
若你认为策略游戏永远是“数字”+“符号”那就大错特错了，电影效果般的音响、卓越非凡的



画面和栩栩如生的人物形象使《银河创世纪 II》完全脱离了传统策略游戏的形象。3D技术的运用使绚丽的光影不再仅属于动作游戏和即时战略。进行整个游戏需要上百个小时，游戏会带你一步步地走进魅力无穷的宇宙空间，伴随千变万化的故事线，你将不断地追求未知的结局。

征服自然离不开武力，虽然时间已走到遥远的未来，但利益和武力变得更加现实和直接。研制更新、更快的飞船和更狠辣的武器将是始终伴随你的工作，因为这直接关系着你和人民的命运。面对那些徘徊在星系边缘但一刹那便可开到你咫尺之内的敌军战舰，想起那以整个行星作为基座的星际大炮，你能安心入睡吗？

《银河创世纪 II》在整体还是以传统策略为框架的，但在很多细节方面都有所创新。例如，《银河创世纪 II》里你几乎可以做到事必躬亲，大到整个星河舰队，小到一辆抢滩登陆的坦克，看着它们一步步地征服，真的感到自己的伟大（是不是有点变？）。如果你在玩过现在这么多刺激的游戏后，仍对策略游戏念念不忘，那么，《银河创世纪 II》会是个不错的选择。



公元1602年

1602 A.D.

晶合实验室 奥杰

我是一个殖民贸易模拟游戏的痴迷者，几年来在所玩过的此类游戏有《帝国主义》（Imperialism）、《殖民帝国》（Colonization）和《公海贸易战》（High Seas Trader），面对现实有《资本主义》（Capitalization）、《铁路大亨》（Railroad Tycoon）、《运输大亨》（Transport Tycoon）、《星际舰队》（Starflight）及《第五贸易公司》（Psi 5 Trading Company）。游戏玩得多了，自然会有些许感受。在游戏中为了扩张领土，昼夜厮杀弄得我筋疲力尽，太累；为了捞取资本，拼命挣钱害得我头晕脑胀，太烦。这些游戏都不是好的殖民贸易模拟游戏。依我愚见，要称得上一部成功的殖民贸易模拟游戏，必须将战略模拟和经济模拟有机地融合在一起。既不要偏重于凭借武力征服天下，也不要过分强调依靠经济手段控制世界。另外，如今的战略游戏明显具有很多优势，如实时运动、3D图形以及快速的游戏进程等，着实吸引了很多玩家。假如将战略游戏的种种优势加入殖民贸易游戏之中，那么呈现在玩家面前的将是绝对精彩的模拟游戏。说到这里，我不得不提及由Sunflowers小组制作，GT Interactive公司发行的《公元1602年》（1602 A.D.）。虽然它不象我刚才设想的游戏那样完美，但是作为一款殖民贸易游戏还是颇具特色的。

公元1602年，欧洲各国的探险家们都在野心勃勃地周游世界，寻找未知大陆。这是一个冒险的年代，同时也是令人无比兴奋的年代。当探险家们从本国的港口驾船出航的时候，他们的命运就不再掌握于自己手中。无常的海面上危机四伏，遥远的国度战事不断，没有现代化的无线电通讯设备，没有精确细致的航海地图，更没有行动迅速的救援部队，探险家们除了依靠自己，只能听天由命。然而当探险家们从神奇之地满载着各色各样的植物、稀奇古怪的物品以及神秘的异国文明的时候，他们会象凯旋而归的英雄那样受到人们的欢迎。身处这个传奇时代，你似乎对自己的未来别无选择。国家地薄物稀，而人口却在不断增加，简直到了人满为患的地步，贫困和饥饿在迅速蔓延，人们的生活举步维艰。这使得你不得不下定决心，象其他探险家那样去冒险，带着一群伙伴到海上漂泊，寻找新大陆，建设新家园。



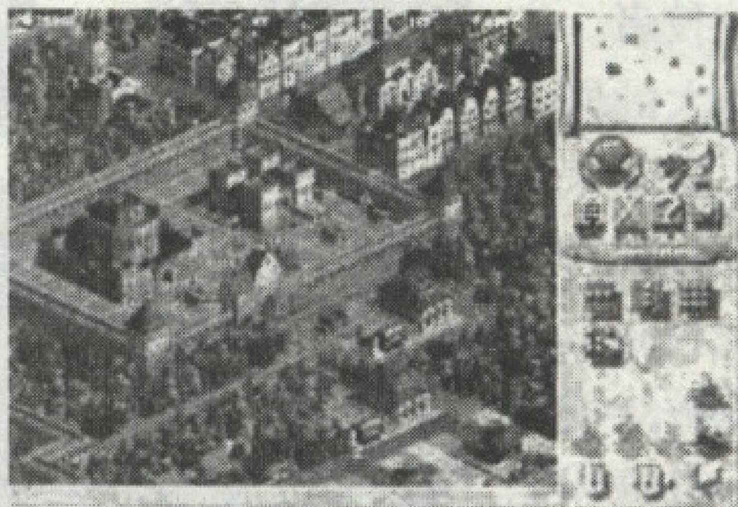
《公元1602年》是一款标准的殖民贸易游戏。在游戏开始的时候，你需要尽快在海上找到附近的小岛。调查之后，确认这里有足够进行发展建设的资源，然后开始着手创建殖民地。接下来，你就要采集原材料，发展工业、商业和农业，与相邻岛屿上的其他殖民地进行外交往来，签定贸易协约，发展商贸关系。当实力雄厚之后，还可以发动战争。整个游戏提供了两种游戏模式，当你在游戏开始的时候输入自己的名字，从4个不同颜色的旗帜中选取一个代表自己的国家之后，你就可以选择进入场景模式，或是自由模式。

场景模式是游戏的精华所在，它将预置的任务和故事情节结合在一起。比如，在第一个场景“新的地平线”（New Horizons）中，当你带领部下在茫茫海面上找到新大陆的时候，几乎耗光了全部的补给品。刚刚喘了一口气之后，发现周围富饶的岛屿都已经被对手侵占，你所面对的挑战就是要发展贫困地区，以得到充足的资源来最终打垮不可一世的敌人。而在另一个场景“大资本家”（The Magnate）中，你所体验的将是完全不同的经历。在这个场景中你所要做的只是要发展商业，然后与当地人进行交易，获得一定数量的金子。

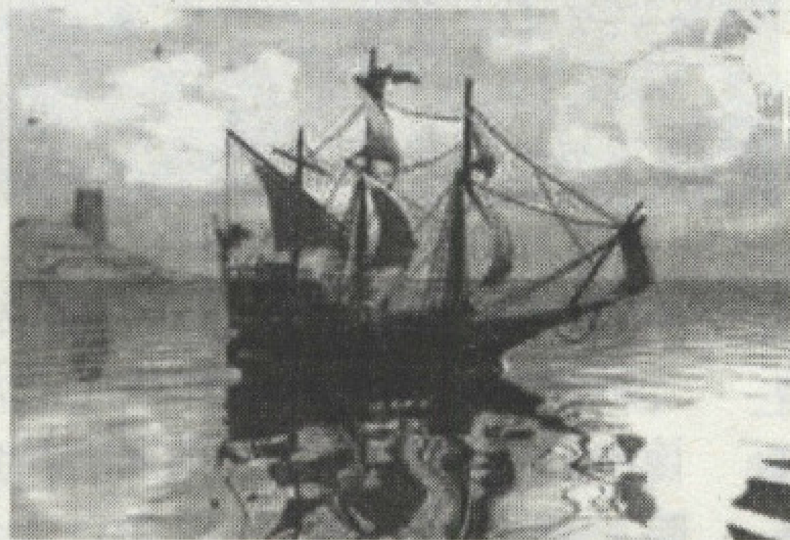


如今在美国发行的《公元1602年》包括最初欧洲版中的全部6个场景（《公元1602年》最初在欧洲发行，名为Anno 1602），除了上手和练习模式之外，又增加了9个全新的场景，玩起来更加过瘾。

场景模式固然引人入胜，自由模式也同样精彩（我就偏爱自由模式）。进入自由模式之后，你将与3个对手在一个随机地图上以有限的物品开始游戏。你必须先下手为强，在对手之前发现并且占领资源充足的岛屿，紧接着迅速开发建设自己的殖民地。开始的时候，由于都处在发展时期，几个对手之间相安无事。可是过了一段时间之后，各自都有了足够的经济实力，于是着手组建军队，准备发动战争。当战争爆发之后，你会发现每个人都会很快地进入状态。



在《公元1602年》中，战争的成败取决于经济的发展程度。这一点不同于其它的实时游戏。开发资源，组建部队是一项主要工作，但是如果没有强大的经济实力做后盾，维持部队是几乎不可能的。在传统的RTS中（如《命令与征服》和《星际争霸》），对于组建部队你所要做的只是建造一个兵工厂，然后下达指令大规模地生产部队。虽然同样耗费资源，但是你可以让不知疲惫的采矿部队四处去搜集资源。但是在《公元1602年》中，你要想建造兵工厂，必须先要达到一定的人口等级。这个条件满足之后，你还要修建铁矿厂，开采铁矿石，然后将矿石送到炼铁厂熔化成铁棒，同时你还要修建伐木厂为炼铁厂提供木头，最后才能修建兵工厂。所有这些设施都需要一定的花费来维持，加上生产部队的花费，就得需要很大一笔钱。在这种情况下，你必须通过贸易和收税来获得金钱。没有钱，就没有部队。可是当你拥有大批部队之后，也不能充分乐观，因为你还要维持部队。敌人会不与你硬碰硬地交战，他们可以封锁你的小岛周围的海域，让你的贸易商船不能停靠码头，无法进行商贸活动，一点一点地削弱你的经济实力。这种战斗形式非常类似于在欧洲大战中曾经普遍使用的供给线战术，使得游戏更具挑战性。



《公元1602年》不仅在战争设计上别具一格，而且在发展方面也同样下了很大的工夫。在游戏中，当你发展殖民地的时候，要注意各种设施之间的位置安排，比如不能将市政中心、储藏中心和居住区之间的距离设定得太远，以减少实时处理所带来的路途上的损失。另外还要注意不同产品地区之间的相互依赖性。每个岛屿上的资源都是有限的，这样就会造成某些资源的缺乏。如果你要获得自己所需要的资源，就必须通过贸易手段，与其他岛屿上的聚居者进行交换，弥补相互间资源上的不足。在传统的模拟类游戏中，多余的产品只能是简单地累积到最大数量，但是在《公元1602年》中，由于设置了完备的贸易系统，你可以使用多余产品来交换自己所需的物品。由此可见贸易往来在《公元1602年》中是非常重要的，要想发展，必须与其他殖民地建立良好的合作关系，保持和平相处，不能一味发动战争，这也是游戏的特色所在。

《公元1602年》的游戏界面与《模拟城市》相似，45度的倾斜地图画面可以向4个方向延伸和卷动。你可以从4个不同角度来观看自己的殖民地。图像的大小分为3个等级，分别对应确定海上坐标和探险，观察建筑设施以及部队管理、道路建设和陆上战斗。游戏将随机提供近700多个岛屿，各自具有不同的地形、资源和生存条件，90多种不同的建筑以及30多种殖民手段，而且电脑对手的AI将随着你的技巧等级进行动态调节，耐玩度很高。游戏还提供了场景编辑器，可以使你创建自己喜爱的任务。另外《公元1602年》支持网络对战，你可以和朋友通过局域网进行4人连线游戏，或者通过解调器来进行两人之间的肉搏战。

至于《公元1602年》的缺点，就是图形过时了一些（不过还算精美），而且游戏的经济模式需要大量的时间和耐心来揣摩掌握。不过《公元1602年》确实是一款非常值得一试的游戏，如果你也是一个殖民贸易游戏的爱好者，那么就不要错过。

总评 88

制作	Sunflowers	类型	策略
发行	GT Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

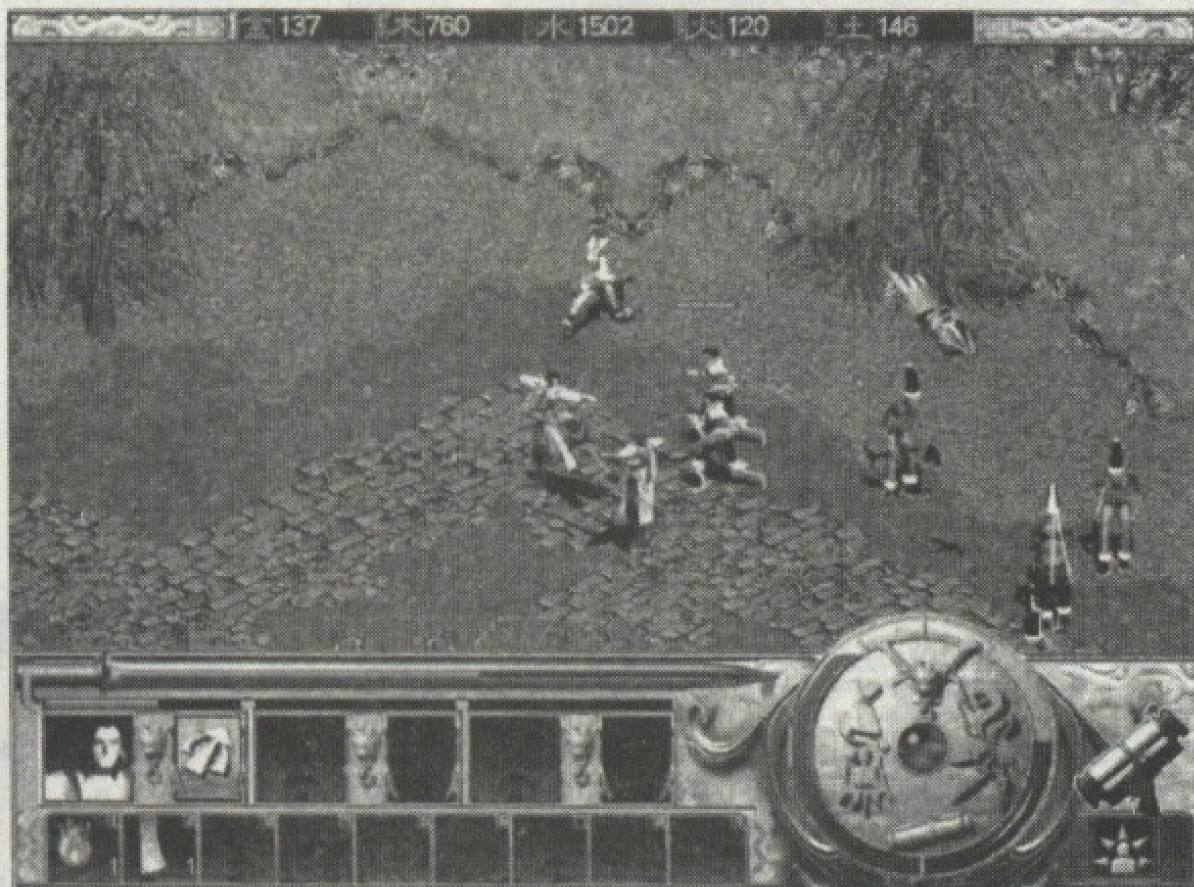
画面
音响
操作
剧情
娱乐





1996年，Blizzard以一款《暗黑破坏神》（Diablo）震惊了世界，其影响力就如同当年的Doom一样（后者所衍生的Doom too类游戏至今长生不衰）。在其后的几年，众多游戏厂商纷纷推出自己的斜45度3D角色扮演游戏，而且无一不标榜自己是“超越Diablo”之作，一时间，市场上的“Diablo杀手”层出不穷，令人目不暇接。《黑石传奇》（BlackStone）和《NOX》是这类作品的佼佼者，它们使用了最新的图形技术，编写了规模浩大的剧本（这正是《暗黑破坏神》的薄弱之处），看起来的确是Diablo的终结者……但是看看现在人们在期待什么？是将在2000年夏季发售的《DiabloⅡ》！在这款重量级巨作即将面世的前夕，任何同类型游戏都将不寒而栗，绝对不会有任何一个Diablo too类游戏能盖过《DiabloⅡ》的锋芒。当我知道《春秋英雄传》是个和《暗黑破坏神》非常相似的斜45度3D角色扮演游戏时，不禁怀疑它的前景，在巨大的阴影之下，它能得到玩家的喜爱吗？

话说盘古开天地，天地鸿蒙。天、地、人三界藉擎天巨柱而通汇，上古诸神之战却又因水神共工氏一怒触断天柱不周山。自此风云变幻，天地吐纳，出现了5个种族：人、神、仙、妖和冥族，而神州之上被割据成5个大国：燕齐、吴越、秦晋、卫宋和楚。神州进入春秋时期，这是个群雄并起、百家争鸣的大时代。被称为“旷世之公子”的子恪从大陆的西北卷起一场风暴，是为了肃清长久以来把持国家大政的巫师一族，但其真正目的却是上古神物——龙之心。在这样的背景下，轰轰烈烈的英雄史诗拉开了序幕。



人族热血少年宁小白随同伴转战四方，只为寻找自己忘却的记忆；神族少女晴楚儿迷失了自己的知觉和情感，茫然中冥冥而前行；妖族铁血战士易怀沙不惜挑起人类与仙族的战争，却是为了报当年举族被灭之仇。《春秋英雄传》采用了3个独立人物作为主角，一般角色扮演游戏中很少出现这一设定，然而这也是该游戏最特别之处，玩家能藉此享受到不同风格的冒险旅程。3位主角分别来自人、妖、神3界，属性各异、各成系统却又暗中交织的冒险历程、残酷血腥的战场厮杀、爱恨纠葛的人物关系宛若一部精彩的原创武侠小说使人沉醉。

以中华民族源远流长的神秘文化为底蕴，而精彩纷呈的春秋历史就犹如醇酒，佐以情义激荡的英雄战记这道风味独到的主菜，委实能令我等常于龙与地下城那幽深黑暗的世界中冒险的骑士游侠大快朵颐。

平心而论，《春秋英雄传》的图像还是不错的。主角人物描绘细腻，风格明显是属于唯美一派的。这点在选择人物时可以明显看到：精美绝伦的人物肖像，表情刻画惟妙惟肖，人物比例非常匀称，特别当头发随风飘逸的时候整个角色就仿佛活了一般。

在游戏中整个场景也都协调得非常好，虽然谈不上很华丽，但是也配有相当多的纹理涂层，看起来非常真。而战场上的人物行动也都描绘得非常仔细，举手投足间没有僵硬之感，整场战斗犹如行云流水般快捷流畅，人物疾行、作战、释放魔法收放自如，即使是最挑剔的玩家都不会觉得人物行动有任何凸兀感，



令人怀疑制作公司是否采用了动态捕捉系统技术。

《春秋英雄传》有很多独到的创意，比如说游戏在每一章节开始前，总是使用优美流畅的语言将沿途风景、闲人轶事向我们娓娓道来，惟妙惟肖，生动有趣，使人觉得好像是在阅读一本精彩绝伦的武侠小说一般。然而在关键处却又引而不发，又仿佛在小说高潮处忽然截然而止，令人迫不及待想到游戏中一探究竟，这时又变成玩家自己在完成这本小说一般，构思之巧妙，不禁令人击节赞叹。



在战场上，除了RPG所必备的英雄同伴以外，《春秋英雄传》又引入了流行的随从辅助作战，这一系统以《最终幻想Ⅷ》的召唤兽最有代表性；而《轩辕剑Ⅲ》则加以改良形成独特的护法系统，把护法和主角的属性互相结合，更具新意；在本游戏中，该系统又变成了随从设定。仙、神、人、妖、冥五族随从各有其属性等级、攻击特征，遇敌而出、无敌而没，作战效果却又同主角的统帅力相联系，给人一种指挥将士征战沙场的感觉，热血豪壮之情油然而生。

敌人种类也与随从差不多，有“金刚护法”、“猛鬼无常”等神话中赫赫有名的角色，同时也不乏“剑侠”、“豪客”等武侠中常见人物。而《春秋英雄传》也采用了相当完善的人工智能系统，每一种敌人都有其独特的个性和作战策略：小鬼常群起而逞围攻之威，落单时则仓皇逃窜；巫师更乐于保持距离冷箭暗算；侠客大多独来独往，往往手持一把大刀穷追不舍。而在混战中，身经百战的老手和初出茅庐的新丁表现也不尽相同，《春秋英雄传》的程序设计师看来在细微之处确下了不少功夫。

场景是表现一个冒险游戏自身独特风格的东西，而且它也是玩家在游戏中所感受到的最重要的东西之一。场景能提供足够的互动性吗？每一个场景都包含令人好奇的或者有趣的设计吗？每一个场景都有使人乐不思蜀的致命的吸引力吗？这些问题总是自然而然出现在我的心中。《春秋英雄传》的全部场景都采用了3D渲染，古典细腻的美术风格跃然纸上，神州大地的奇山秀水、中国古风呼之欲出，看得出制作组的美工还是颇费了一番功夫的。对我而言，还是非常欣赏这种充满神秘色彩的浓重中国风格的。

对于配音，音效和音乐则很难做出判断，因为这只不过是一个测试版并且我希望在这个游戏面世的时候这3项能够得到加强修整。然而，就算是基于测试版，我也觉得这些所有的音乐效果都已经非常不错。片头的音乐有不俗的表现力，当我每次进入游戏听到这激情昂扬的开场音乐时总是内心澎湃，相比《黑石传奇》里那美丽歌女的婉转悠扬的曲调，《春秋英雄传》的音乐别有一种热血的感觉（当然啦，毕竟是“英雄”嘛）。另一方面，游戏的声效令人激赏--随剧情起伏，时而悠扬的音乐声，苍凉悲壮的野兽低鸣声，铿锵有力的打斗声，对于游戏进程颇有拱云托月的效果。也许是我苛刻了一点，我总觉得游戏的音效做得不够细腻，比如说无法从音效中辨别出对手使用的是什么武器，魔法师又在使用什么魔法，而且游戏如果能增加点3D音效就好了……

从国内的制作水平看来，《春秋英雄传》算得上是一款相当优秀的游戏。匠心独到地将背景设定在风云反复的春秋时期，用虚幻缥缈的中国古代神话做佐料，还辅以神秘莫测的五行学说，而在空间概念上，“天地人”的3界概念又令人耳熟能详，同时结合一些近世后起的新物理学说和宇宙起源论，亦真亦幻，使人沉醉不已。制作组匠心独到之处，令人惊叹。对我而言，这确实是一款不可多得的佳作，是重新认识国产游戏水平的一个新契机，千禧年伊始，得此佳作，不亦乐乎？

总评 80

制作	英业达	类型	角色扮演
发行	新天地	语言	简体中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



乐高 交通大使 LOCO LEGO

北京 志云

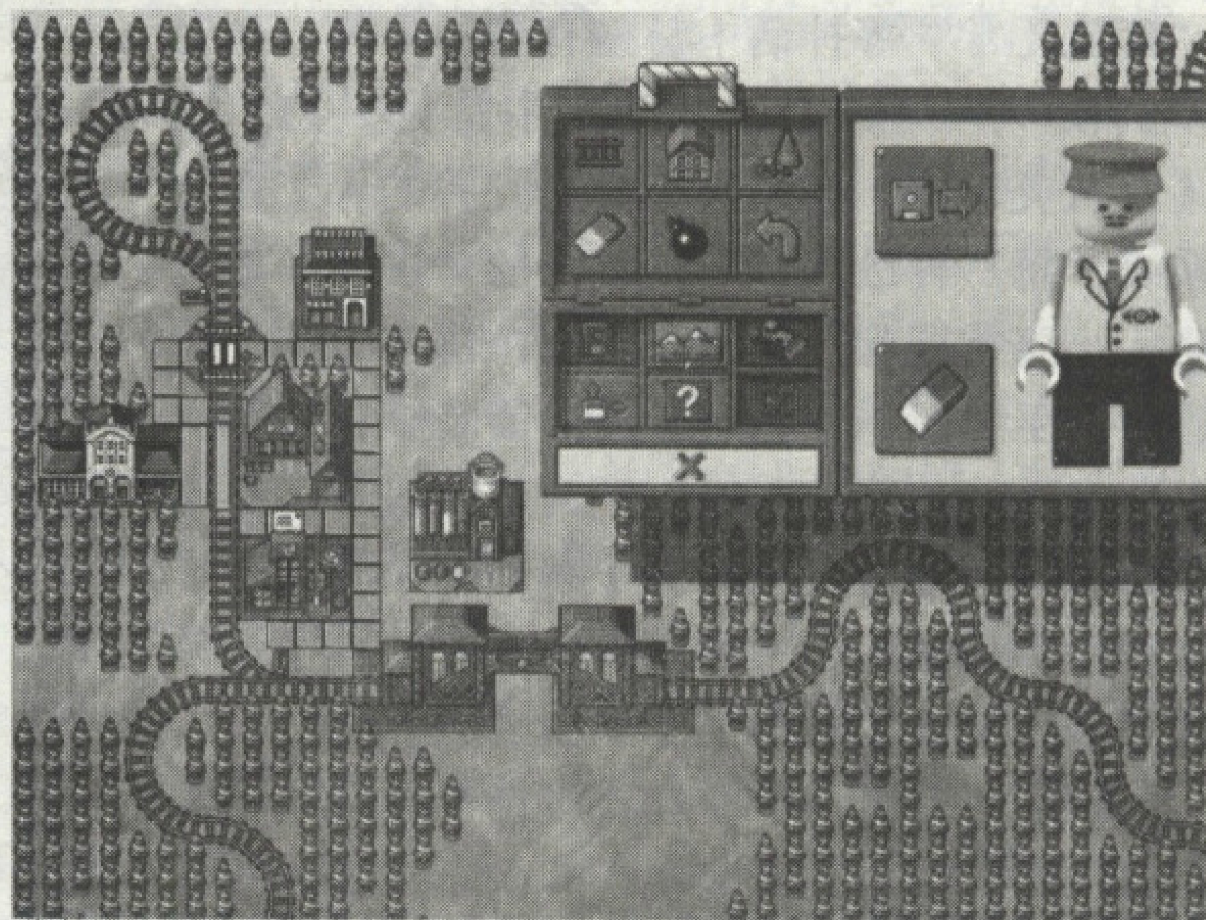
说到“乐高”（LEGO），我敢肯定绝大多数中国人都不知道所谓何物，是某个东西？还是张三李四王二麻子？但是在欧美国家（也包括亚洲的一些国家和地区）却是鼎鼎大名，作为全球4大玩具公司之一，“乐高”就是集趣味、益智于一身的儿童玩具——积木的代名词。

“乐高”作为一个传统玩具生产的巨无霸，将本企业的文化产品与当代电脑科技相结合而衍生出新的特色产品，其背后的意义何在。有着65年发展历史的乐高公司一直享誉欧美家庭，手中的王牌就是小小的积木。方形、圆形、三角形……建造的是孩童心中的童话世界，构筑的是一颗颗唯善唯美的心灵。而其唯一的缺点就是价格太贵，即使发达国家的普通家庭也不能轻易承受，何况正处于发展起步阶段的中国？但是到了20世纪80年代，尤其是进入90年代以后，电脑的飞速发展为人们提供了另一种休闲和学习的便利方式，尤其在软件技术方面的进步更向人们展示了一个灵活多变并可随心所欲控制的空间，从而在趣味性和方便性诸方面大大超越了传统的娱乐方式。乐高公司显然不能忽视由此而带给他们这种传统企业的巨大冲击，相信有一天，昂贵而缺少更大变通性的积木必将会被某种更便宜而更富创造性的东西所代替。既然如此，何不自己来制作一种虚拟积木，抢先占据广大的市场？于是，乐高媒体（LEGO Media）应运而生，他们以原有的积木为蓝本，设计制作了一系列的积木类游戏，其中一款，还位列全美游戏畅销榜前10名。只可惜，这些游戏也如同他们公司的积木一样，同样姗姗来迟，直到最近，大家才有机会一睹乐高积木的风采。现在，就让我们先看看其中一款《乐高——交通大使》（LEGO: loco）。

这个游戏着重描述乐高积木中的铁路部分，在16位增强色模式下，可支持800×600、1024×768和1280×1024三种分辨率。整个游戏画面则采用2D贴图，在现今看来，显得比较老土，而且我个人认为3D造型应当更能表现出真实的积木世界，再加上可任意转换的视角，可随意扩缩的画面……但事实上，在《乐高——交通大使》里，所有的人物和建筑造型都是如纸板一般二维的图画，这不能不说是一个遗憾。也许乐高考虑的是游戏的用户广泛性，即他们所宣称的“面向6岁到99岁的用户群体”，为了将如此广泛的年龄群体吸纳在同一游戏里，画面做得简单明了还是很有必要的。事实上，画面简单，图像的运算量就不会占用CPU很多，这样大家就能将整个游戏画面转为Windows的一个窗口，可以在一边游戏的同时一边让电脑干些其它工作……

考虑到这个游戏本身只有200兆，而且其中还有个100多兆的AVI影像文件，2D图像也就不足为奇了，再加上对系统的低配置要求：P133，32M内存，支持16色800×600的D3D显卡……《乐高——交通大使》确实有望成为一款老少咸宜的休闲游戏。但是，仅仅能够适合绝大多数中国的家庭用机是不够的，要想真正为国人所喜欢（外国人对乐高玩具先已有感性认识，当游戏出来后能够在此感性推动下购买游戏，而对于很少了解乐高积木的中国人来说，要他们掏腰包买这样一个游戏不能不慎之又慎）。其中的“亮点”或者说游戏的“卖点”将是必不可少的。

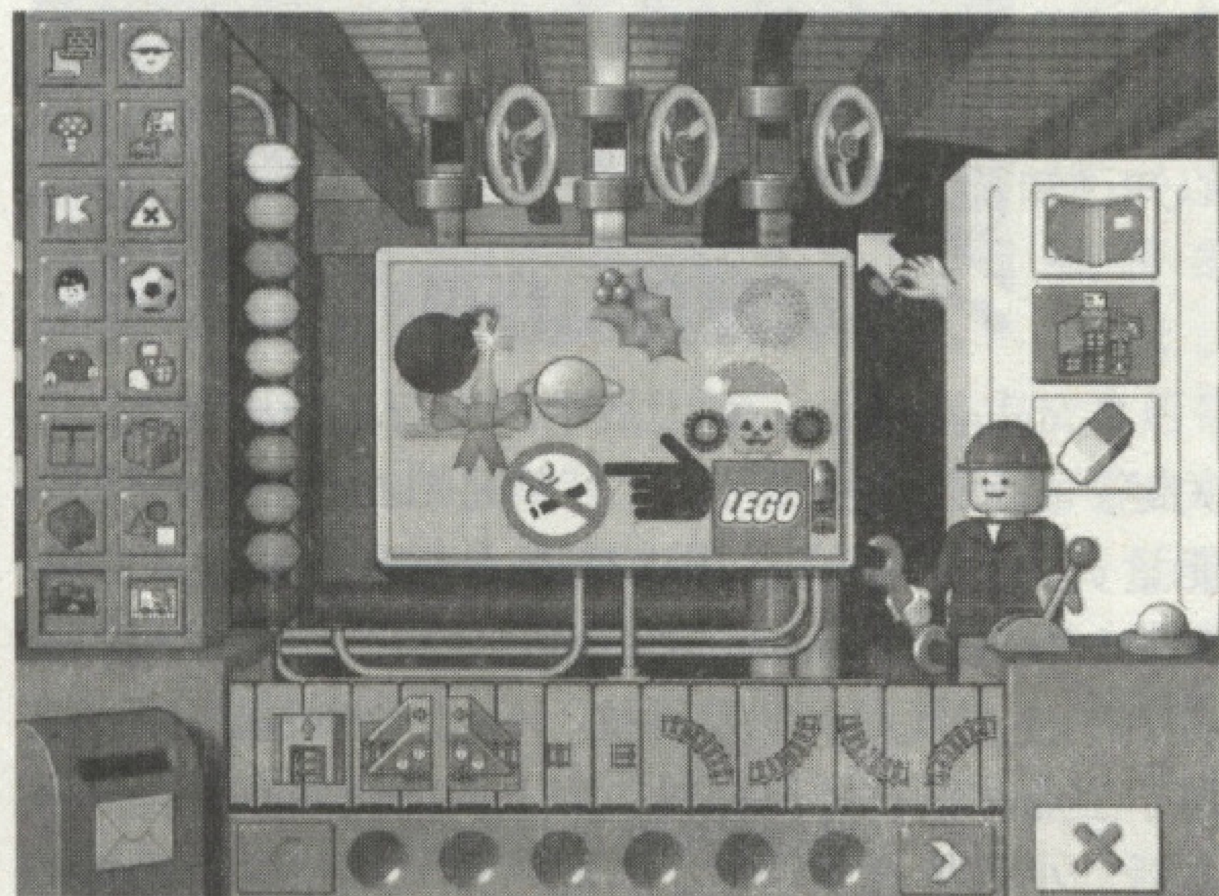
从传统产品向时髦的现代科技产品转型，其中的企业文化一定要得到保留，不然企业的精神就变了，用老话来说就是抛弃了老祖宗。乐高无疑很好地顾及到了这一点，传统积木所具有的体贴、丰富、趣味都在游戏里得到了不同程度的体现和发展。比如，游戏



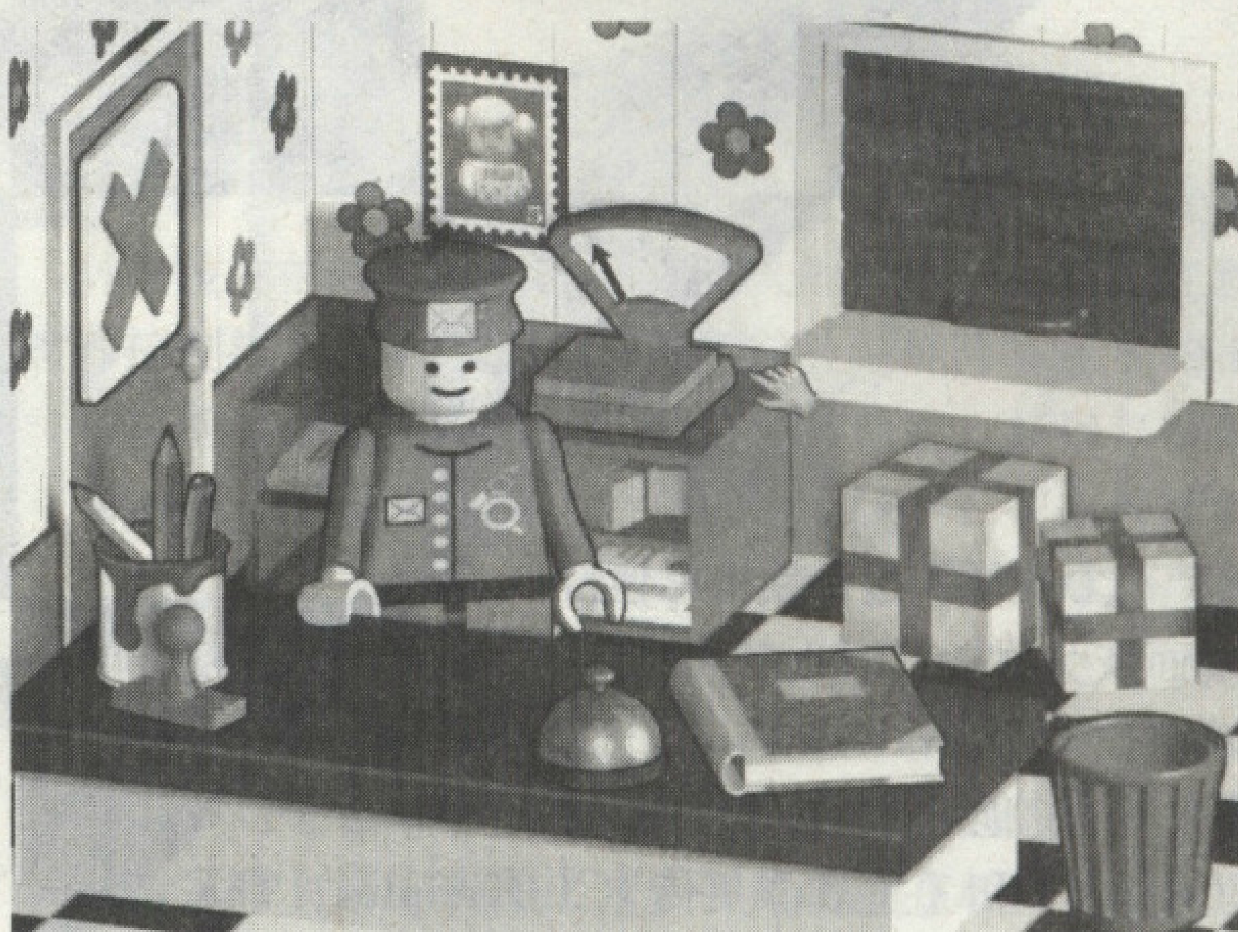
里各个积木部件，包括人物造型、建筑、铁轨和用于装饰的景物都大大多于原有的积木类型（如果一个个

地掏钱买，无疑成为溺爱孩子的父母的“噩梦”），玩家可以在相当于Windows窗口4倍大的游戏地图里精心构建自己的铁路王国。交错延伸的铁路和公路，路旁林立的各式建筑，郊外各种风景，再加上游戏里提供的10余种背景图案，如草地、荒漠、冬天、木质纹理等等（玩家还可以自行增添），为大家创造不同风格的世界提供了可能。体贴则表现在游戏的操作界面非常简洁，一个工具箱悬挂在空中（地图上相应的地面还会留下一道阴影），打开后游戏世界暂停，你就可以从容地进行建设，比如更改建筑的名字，更换火车头以及增建铁路等。此外，玩家有时不必过于操劳，当你以右键点击车库时，会自动生成一列火车，如果再要对火车进行更改，那么先关掉工具箱，让世界恢复运行，然后右击运动中的火车，就可以进行相应更改了，比如删掉一节客车车厢，增加邮件车厢等。

最有趣味的我想当数游戏中的明信片功能。在车站经理（Station Master）的办公室里，你可以点击桌上的笔筒，进入明信片编辑模式，然后利用给定的各



种画片，再发挥你的想象力和审美能力，构思出各种风格的明信片，再然后？你可以把这张明信片寄给整个铁路世界的所有人，或者是市长，或者是司机，或者——是现实世界的另一个玩家！该游戏提供的联网功能可以让世界各地的玩家成为好朋友，因为在这里，你们需要共同营建同一个铁路世界。闲暇的时候，进入明信片编辑室，精心为同伴准备一张精美的画片，贴上邮票，写上祝福的话语，然后把明信片放进邮筒，剩下的事情就是等待火车到来了。什么？朋友没有收到？赶快看看火车有没有挂上邮件车厢。什么？明信片底色总是白的？好好利用顶部的三原色调节器吧，它可以让你得到最佳效果。同样，收到明信片也是很有趣的。车站经理会三步并作两步地手持明信片向你跑来，点击他手上的信封，细细品味朋友的温馨祝福吧。别忘了存在相册里，有空的时候还可以在图书馆里慢慢欣



赏你的相册，嘴角禁不住露出淡淡的微笑……

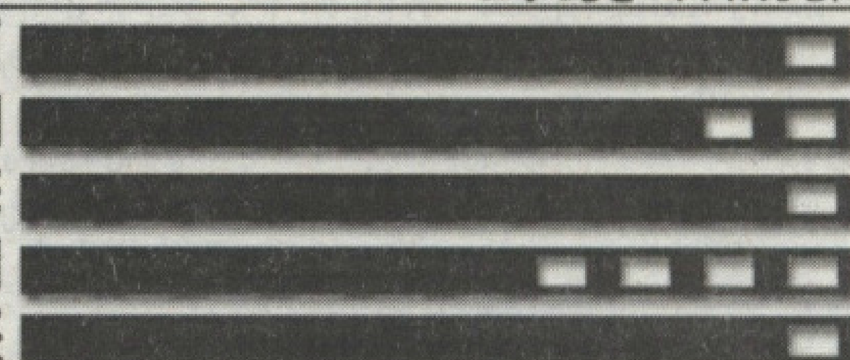
复活节彩蛋也是《乐高——交通大使》里很有意思的一点，其官方的网站还会每周推出一个新的彩蛋供大家“品尝”。其实其中有些大家很容易就能试出来，而我，倒是不小心试出个小BUG来，在更换某个地图背景后再打开帮助选项，画面就会出现错误，不过关上帮助项后画面又会恢复正常。刚接触游戏的玩家可能会对其中的规则不明所以，尤其是你根本不知道哪一个建筑是做什么用的。因此你要先打开工具箱，其中的帮助功能可以让你很快明白游戏是如何运作的，然后你就可以放心大胆地操纵整个世界了。

了解了这个游戏，也就大体了解了乐高公司。尽管一开始我对于游戏的画面有所不满（音效和音乐还是蛮有特色的，其中甚至还有些令你吃惊的表现），但是就整个游戏的娱乐性来说还是令人满意的，由此我也领会到了乐高积木的强大魅力。

总评 82

制作	LEGO Media	类型	益智
发行	奥美电子	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





O.R.B.

晶合实验室 奥杰

《O.R.B.》是一款构思独特，场面恢弘的3D实时太空战略游戏。游戏制作小组Stratery First，你可能不熟悉，不过他们制作的两款游戏《部落》（Clans）和《圣战群英传》（Disciples：The Scared Lands），你应该有所耳闻。《部落》是一款模仿《暗黑破坏神》的RPG，而《圣战群英传》则是一款模仿《魔法门之英雄无敌》的SLG。两个游戏都制作得非常成功，颇受玩家们的欢迎。现在你是不是要说《O.R.B.》也搭乘了《家园》（Homeworld）的免费火车？No！这可冤枉了Stratery First。其实3年前Stratery First就已经开始了《O.R.B.》的开发工作，时至今日，《O.R.B.》已经制作成为一款极为引人注目的战略游戏。

战争的起因

很久以前，银河系中有一个强大的王国，它的势力范围遍及整个银河系。可是在一场旷日持久的惨烈战争之后，王国最终土崩瓦解。这次王国解体的结果是一个弱小的种族悄悄崛起，他们在Aldus星系的Malus星球上建立起自己的文明。时光荏苒，Malus（星球的名称和种族的名称相同）逐渐发展成为极度信仰化的斯巴达式社会体系。他们与银河系的其他生命老死不相往来，独守着Aldus星系按照自己的准则繁衍生息。直到有一天Malus采集小行星资源的时候，发现在自己相对位置的轨道上运转着另一颗行星，长期以来的安宁生活很快便被扰乱了。与Malus相对的是Alyssia行星，上面生存着另一个高度文明的种族。他们与乖戾好战的Malus相反，崇尚和平，处事世故。虽然Alyssia愿意亲近Malus，但是面对Malus充满敌意的态度和行为，Alyssia显得无可奈何。由于对小行星资源的争夺，加上两个种族间不同的社会背景，战争的爆发在所难免，于是Malus和Alyssia都加紧了军备竞赛。

在《O.R.B.》中，你将控制任意一个种族，对另一个种族进行毁灭性战争。由于两个种族各自的背景不同，因此在战斗之中必须采用相应的战术策略，充分发挥自己的优势，给敌人以致命打击。

Alyssia的科技高度发达，舰队行动迅速，射击准确，但是民族本身并不好战，战斗力受到一定影响，而且舰船的造价比Malus的昂贵；Malus的舰队虽然不如Alyssia的先进，但是由于花费较低，能够以多取胜，而且民族凝聚力很强，在战斗中无论男女老少全都舍生忘死，前仆后继，战斗力极强，只是舰队的机动性差一些。掌握了这些情况之后，打起仗来便可以知己知彼，百战不殆。

关键的小行星

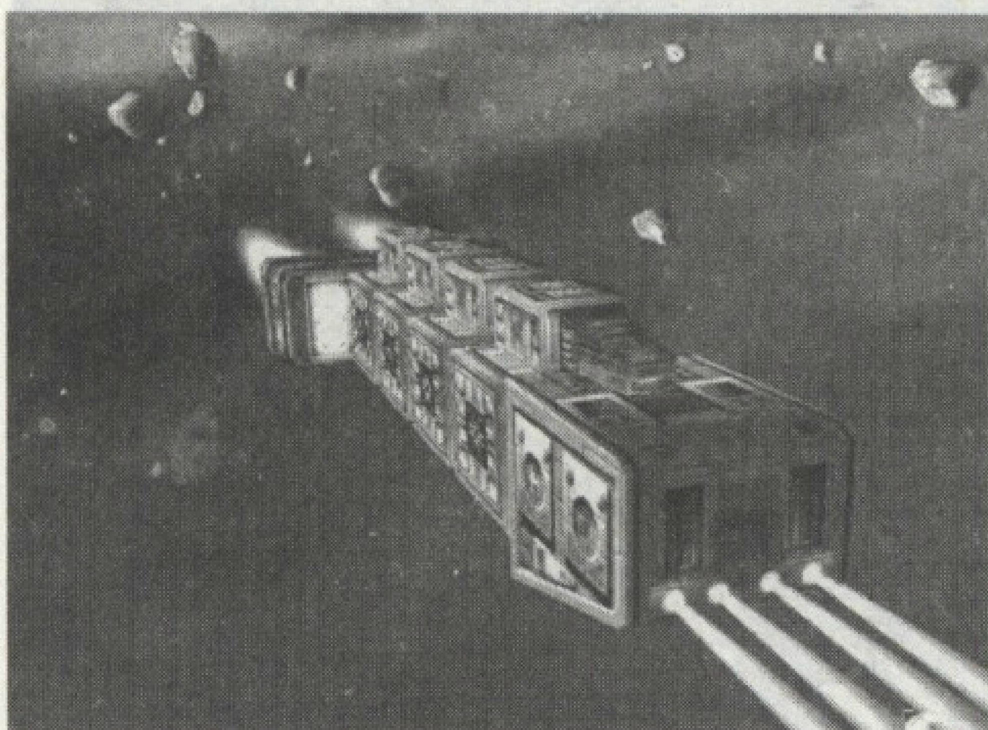
在Malus和Alyssia的大战中，小行星是战争胜败的关键。在大多数情况下，小行星是Aldus星系中宝贵的能量资源，开采之后用以建造太空资源基地（Off-World Resource Bases，缩写为O.R.B.，就是游戏的怪名字），生产舰船，开发科技。不过，小行星又不仅是用于工业和科技的原材料，当上面的资源被完全开采之后，小行星会变形缩小，此时便可以将这个采集基地转化为军事基地或观测基地。

小行星始终不停地围绕着恒星运转，这既是一件好事，也是一件坏事。说它好首先是因为小行星的平面提供了一种“地形感觉”，将它两个行星的位置联系在一起，对空间定向有所帮助。虽然太空中的上下概念没有实在意义，但是小行星的运动提供了视觉参照，这在三维空间运动中是绝对需要的。其次，由于小行星在轨道上运行，当它们来到自己星球一面的时候，你可以将军事基地建在其上面，然后随着小行星的运转，突然出现在敌人星球面前，将敌人打个措手不及。再有就是小行星还可以干扰侦测设备，是绝佳的隐蔽之所。令人头痛的是如果将巨大的舰队停靠在小行星运转的轨道上，就必须时刻注意小行星的往复运动，一点也不能掉以轻心。一丝一毫的疏忽，都可

能造成致命的损害。

多样化的部队

Stratery First在《O.R.B.》中提供了5个级别的部队，每级部队都具备一定的装甲、速度、火力及需要一定的花费。第一级部队是围绕家园行星周围轨道上运转的空间站，在这里你可以生产新的舰队，研究技术和升级已有的舰船。战斗巡洋舰是第二级部队，这些巨大的战舰还可以用作运输船。第三级部队是驱逐舰，它是游戏中最具威力的战舰，可以同轻巡航舰、护卫舰以及科研船组成最具攻击性的舰队。第四级部队是突击队，主要负责登陆及控制敌人舰船。战斗机是最后一级部队，每个独立的指挥官可以控制最多一队12架战斗机。队伍指挥系统基于《圣战群英传》，



每个指挥官从战斗中得到经验值，提升等级，获得一套独特的技能。他们是除空间站以外唯一可以在一个任务完成之后带到下一个任务的部队单位。不同的指挥官具有各自的属性及倾向，有的极富进攻性，有的颇为腼腆，有的又极具谦逊之风，因此在发展他们的时候要最大限度地挖掘他们的潜力。

精细的指令系统

《O.R.B.》的指令系统设计得非常出色，令人耳目一新。首先是别具一格的“路途基准点系统”，游戏利用精确的路途基准点来追踪物体。这意味着如果你指令一只舰船前往正在运行的一颗小行星，它就会循迹追踪而去。另外将不同的基准点安排在一起，可以组合出到达目标的最佳路线，还可以设定集合点以及巡逻范围和警戒范围。其次你还可以对舰队下达复合战斗命令。除了最基本的“进攻、防守和待机”等常规指令，你还可以通过复选框系统来指定舰队攻击一定类型的敌人，或者在某种特殊环境下使用特定的武器。再有通过一定的指令，可以对舰队进行火力装备模拟，如防护盾、引擎和武器等，还可以组成相应的编队，在不同的战斗中发挥特有的优势。此外你还可以使用地图标网来创建自己喜欢的阵型。

其他的细节

两个种族的技术树都极为特殊，互不相同。获取对方技术的唯一途径是攻占敌人的舰船，然后让工程师控制接管，从而掌握不同的科技。另外在密集的小行星地带还隐藏着先前古老王国的遗迹。如果寻找到它，你可以发现王国母船中的远古技术，使本种族的科技实力大为增强。在游戏中，所有这些技术都反映在舰船的模型上。

两个种族的任务有一个“共性”，也就是说游戏的故事是类似的，但是两个种族各自不同的背景会在战术谋略上集中表现出来，因此即使在相同的战役上也会采用不同的手段来获取战役的胜利。战役的胜利条件不是单一的，这样你在战斗中可以因地制宜，根据当时的情形采用相应的对策来完成任务。游戏中还会接触一些角色，他们可以被招募为作战部队的指挥官，这时可千万不要错过机会。

游戏提供多人游戏模式，最多支持8人作战。因为游戏中只有两方争斗，所以多个玩家连线的时候必须组队战斗。你可以安排特定的玩家掌管特殊的队伍，甚至可以让他们进行舰船交易。最出色地方是游戏本身自带连接功能，使你在连线作战的时候不需要其他凌乱的连接服务。除此之外，游戏还提供可下载的战役编辑器，让你用来编辑自己的游戏场景。

综上所述，你可以看出《O.R.B.》是一款绝对吊人胃口的战略游戏。精美细致的3D画面、火暴激烈的战斗场景、随着游戏氛围不断变换的背景音乐及形同史诗的故事内容，使得《O.R.B.》成为本界E3大展夺标热门。心动了吗，还不赶快试一试？

总评 89

制作	Stratery First	类型	即时战略
发行	Stratery First	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



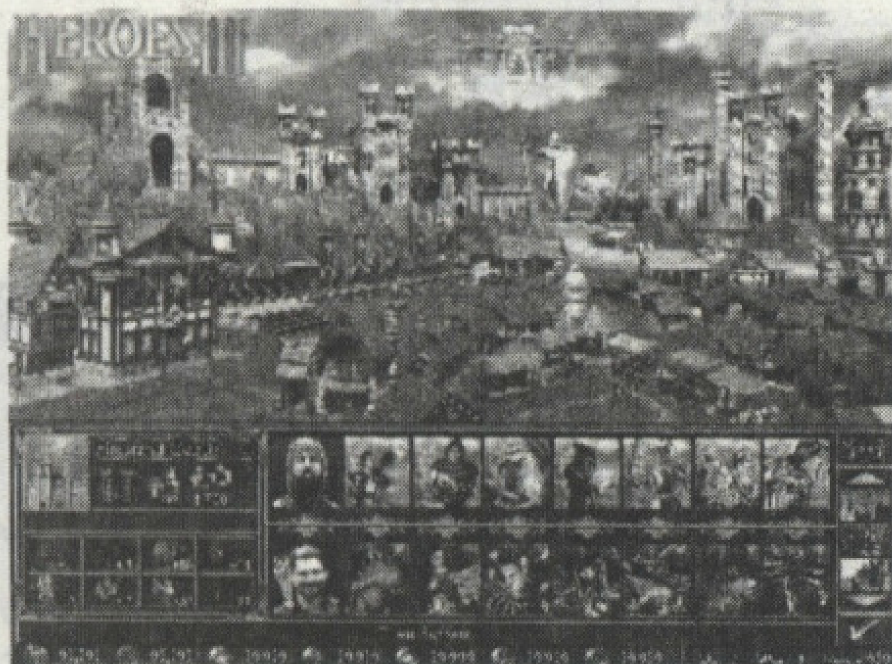


编者的话 自拥有电脑以来，我就与NWC制作的《英雄无敌》系列游戏结下了不解之缘，可谓深陷其中而不可自拔，徒唤奈何，可见该游戏的魅力之大。最近听闻《英雄无敌Ⅲ之死亡阴影》（The Shadow Of Death）又已出炉，便迫不及待地拿来一试。

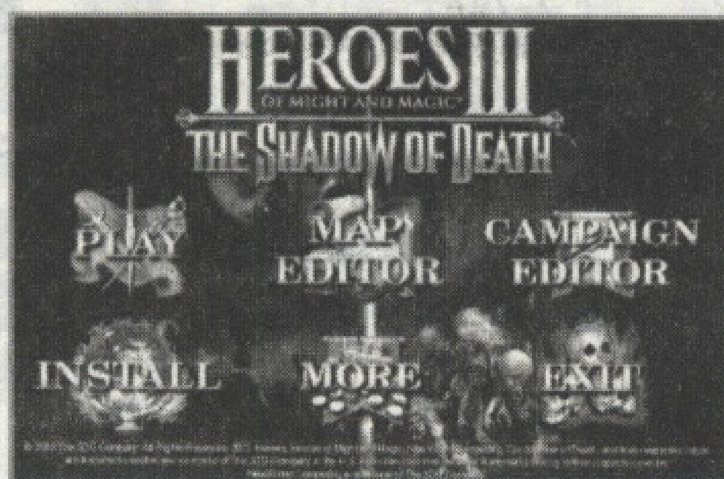


北京 吴爱平 乍看之下觉得《死亡阴影》比起以前的《末日之刃》来说只不过是多了几幅地图，心中不免有些沮丧。随手我打开了地图编辑器，才知并非如此。首先，在编辑器的宝物一栏中，可以看到12个新添上去的宝物，这12个宝物可以说是非常AA，功能强大，大家一试便知；其次，地图的一些场景也有所改变，时而可见一片浮云悬于天际，时而又见熊熊大火燃于地面，颇有走入人间仙境之感。另外，还有一些小细节，在这里我不想说太多，但这些已足以引起我战斗的激情了。等我投入到游戏之中的时候，我才发现《死亡阴影》的真正妙处。

我觉得《死亡阴影》最成功也是我最喜欢的一点在于它对战役模式的改动。以前的战役模式没有难度一说，就算过了通关也是不爽，总觉得太过easy，颇有独孤求败而不得败之感，所以我以前玩的大多是单场景模式。这回可不同了，《死亡阴影》除了新添了战役以外，又新增了难度选择一项，从easy到impossible任你选择，这样，战役也就有了更多挑战的乐趣。作为一名《英雄无敌》的资深玩家，我毫不犹豫地选择了impossible这一难度来开始我想象中的"轻松"之旅。不料，这次《死亡阴影》的战役却仿佛真地让我进入了"死亡阴影"，往往还没等我建出四级兵来，敌人就已经开始对我大举进攻了，只好一次又一次地祭起S/L大法以度难关。后来我发现一个比较好的办法，才能勉强与敌人抗衡。先不考虑建城，第2周的周一一定要将敌方城堡拿下（因为战役模式中如果选择impossible难度，敌人往往在一周内就已建出了最高级部队），这样既可节约money，又可得到敌方的部队，何乐而不为。但是即便如此，有时我还是支持不住，因为电脑的AI已经大为提高，必将置你于死地而后快。这让我心里大呼设计者AA之余，真想将他拎到身旁大骂一通。但转而一想，怎可如此没有志气，车到山前必有路，凭我的能力和毅力一定可以通关（无奈）。唉，也许一个游戏它之所以吸引人，就在于它的难度吧。

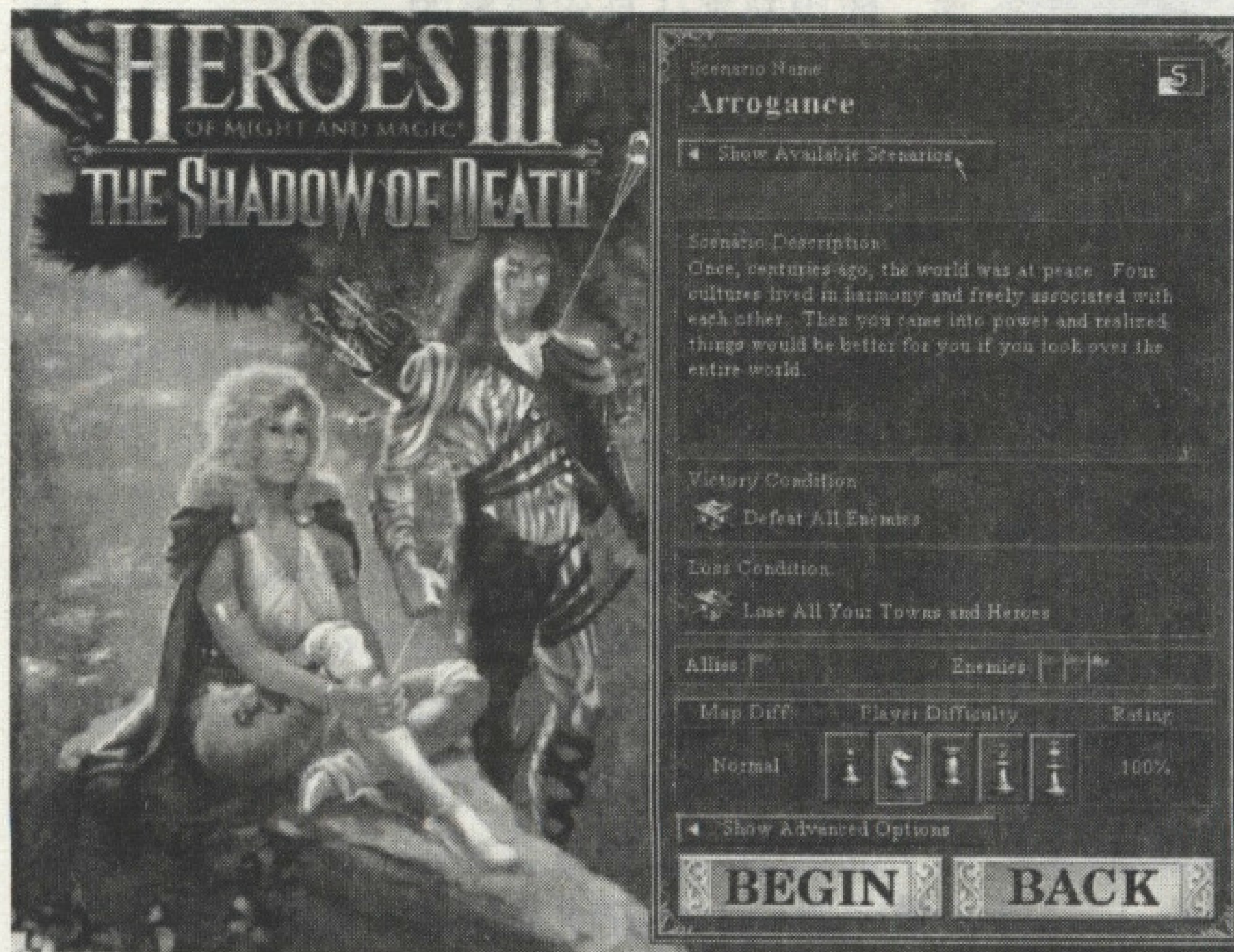


最后，我将个人的一点小心得告诉大家：玩《死亡阴影》最重要的是英雄的培养，而一个英雄最重要的便是技能的学习，我的最爱是（wisdom，logistics，pathfinding，intellegence，earth magic，air magic，tactics和leadership）。好了，就让我们仗剑江湖，去灭尽天下可灭之敌。毕竟，真正的英雄一定可以无敌于天下。



北京 释天 曾经听

人说过Westwood是最会赚钱的公司，像一部《C&C》就出了资料片无数，而且每张资料片都挣钱。当时我深以为然，举双手赞同。但从当今的形势看来，Westwood应该让贤于3DO公司了——不到两年的时间里，3DO就用同一引擎做出了三代《魔法门》的传奇故事，使无数玩家沉溺于力量与魔法世界里无法自拔。《魔法门》的外传《英雄无敌》系列的三代还没出几天，资料片《末日之刃》就闪亮登场了。这不，话音未落，资料片《死亡阴影》又接踵踏来，看来3DO真是想把玩家口袋里仅剩的一点点伙食费都给榨干（我想3DO公司过两天应再开一《魔法门》棺材铺，赚玩家最后一笔^_^）。可是你别说，3DO的游戏确实不错，即使是资料片也可堪称"绝世佳肴"，别有一番风味，让人感到非"尝"不可。

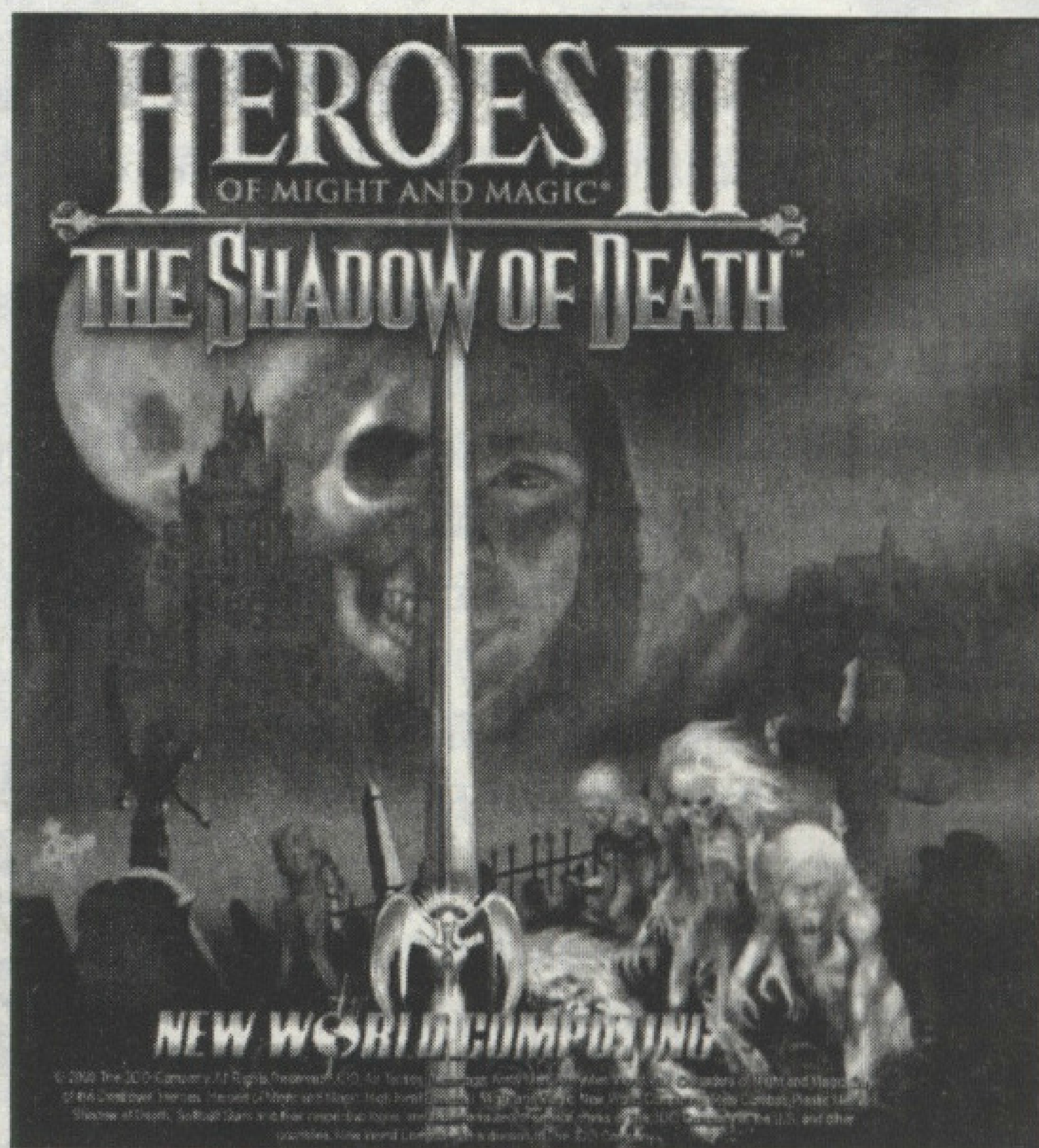


《死亡阴影》与以往的《英雄无敌》系列其他资料片一样，增加了新的地图、新的战役模式、新的英雄、新的宝物等等。但如果仅仅是这样，那么3DO公司就太对不起自己的金字招牌了；而我也不可能被骗得废寝忘食了。那么，《死亡阴影》究竟好在哪里呢？首先，新增的7场战役模式中的地图难度可以选择了！以往那些"菜鸟"认为很难很难的关卡现在他们终于可以放心大胆地通过了，而像我这种骨灰级的"老鸟"理所当然地把每一张地图都调到"Impossible"，寻求变态厮杀的乐趣；其次，地图新增了很多地貌，它并不只像以往延缓英雄移动的雪地或是沼泽那么简单，而是被赋予了某些特殊的魔力，如在土系地上你的土系魔法将达到专家级的水平，而像邪恶之雾与圣地，则会个别赐与英雄减少或增加速度。此外，游戏新增了"宝物结合"功能（本质上是宝物的组合，并不是合成单一物品）。英雄如果拥有某一特性的全部宝物，就会获得额外的好处，比如当你拥有所有增加部队生命值的宝物——生命戒指（所有部队最大生命值+1）、活力指环（+1）、生命血瓶（+2）时，就能成为长生不老药，从而所有部队可以获得25%的额外生命点数，更可怕的是部队还具有了再生能力，就是说在每回合开始时其生命值可以恢复为最大（赶快招天使吧！可惜此宝物对不死军队没用！）。最后，游戏给予守城者更大的优惠，城墙更加坚固，同时攻城车的准星仿佛都坏了，老打不着箭楼；而护城河每轮都能对站在其中的部队造成伤害（玩家更难迅速取胜了）。

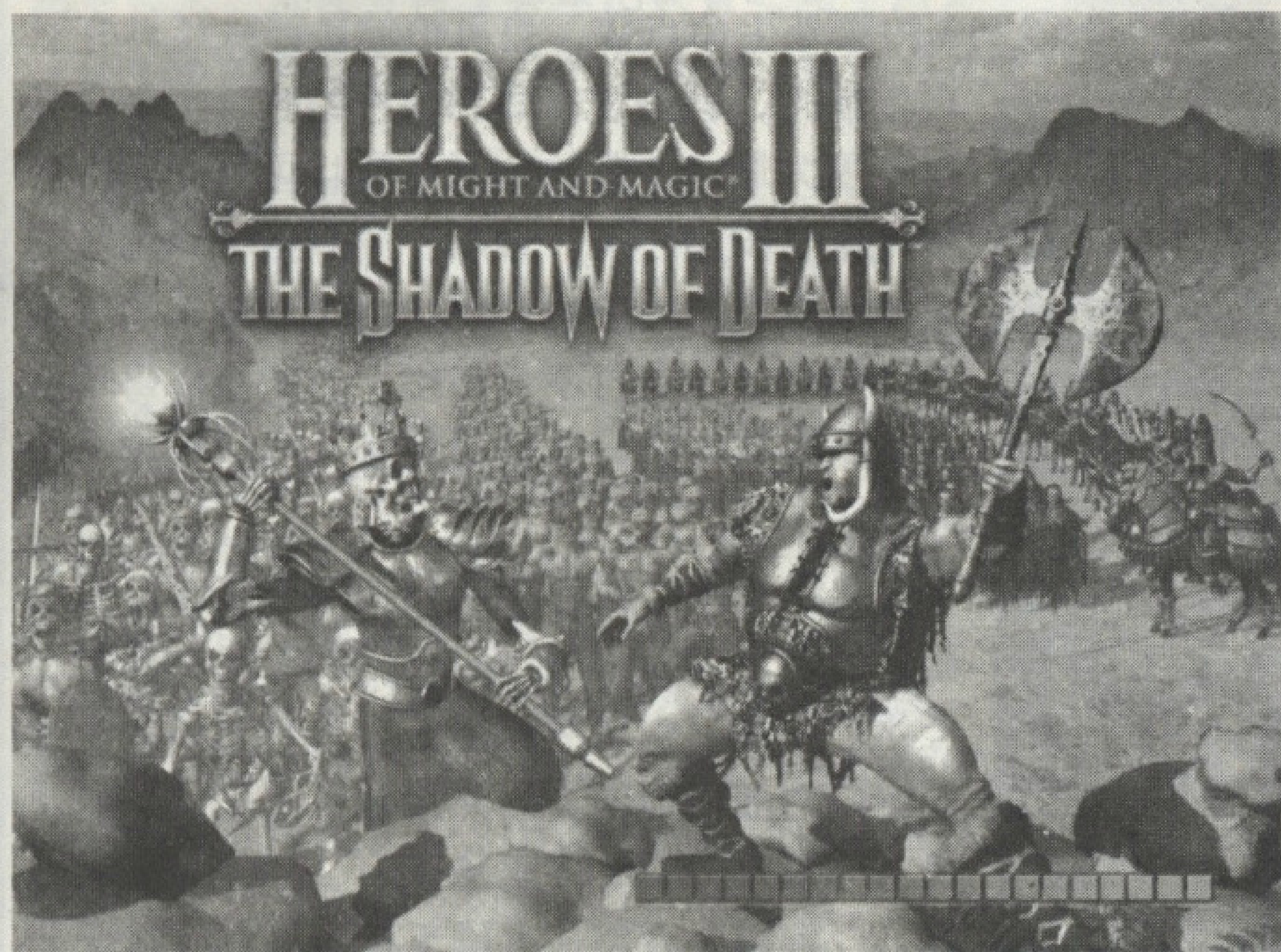
虽然《死亡阴影》的成功因素多多，我也非常喜欢，但是我还忍不住要说3DO两句。《死亡阴影》中居然取消了《末日之刃》中极具特色的随机地图，而元素城也不见了。最让我气愤的是大天使竟涨价了（需要三颗宝石），害得我看见一大堆天使招不起，欲哭无泪。希望这些只是3DO一时"糊涂"，以后一定要改进噢！

英雄，你将步向何方？

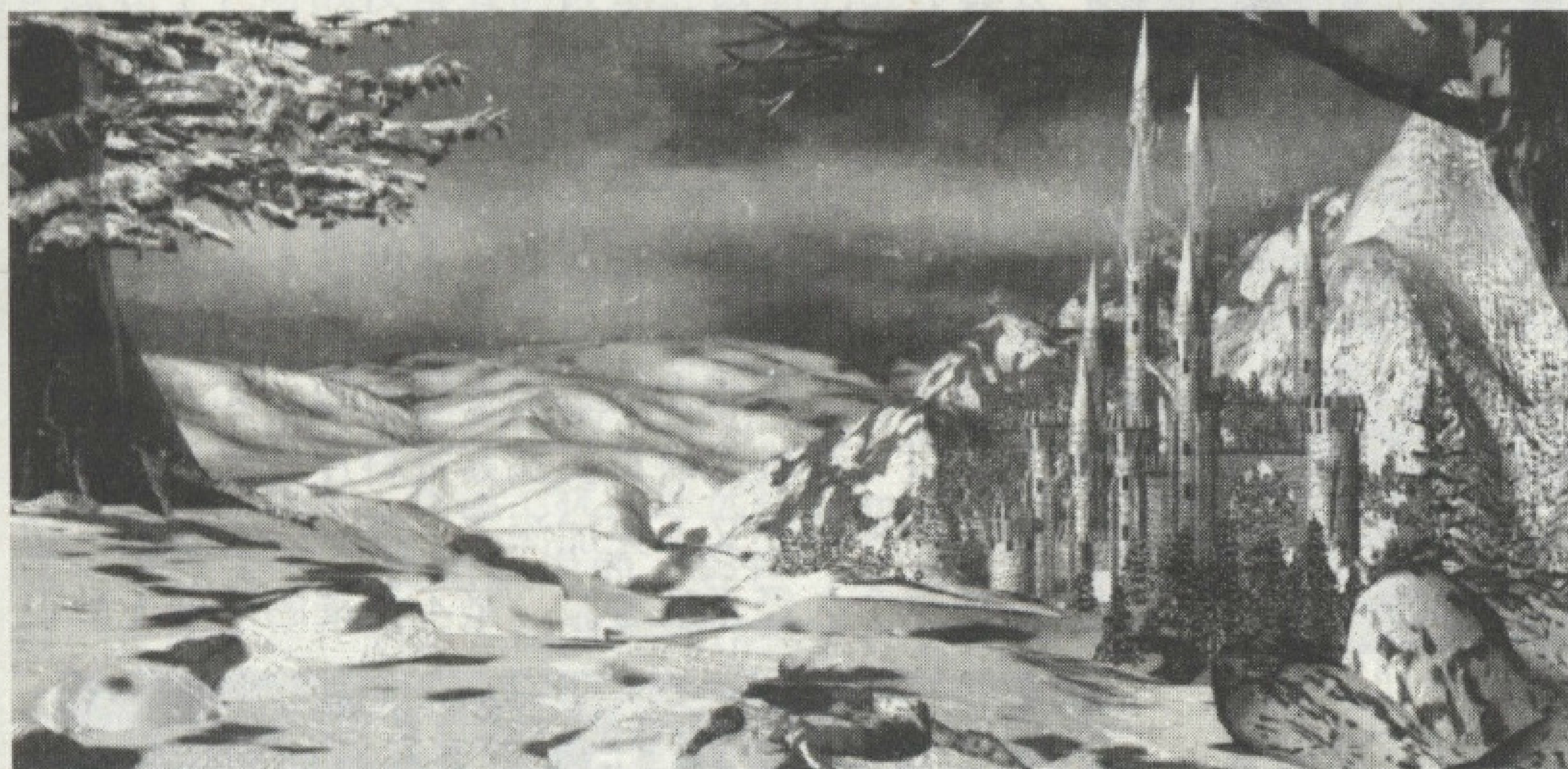
北京 王晓怡 这几年玩过不少回合制策略游戏，但NWC制作的《英雄无敌》系列一直是主宰该类游戏的主旋律，什么《铁血联盟》、《战神》、《圣战群英传》等等。虽然希望可后来居上。但就目前为止，依在下愚见，《英雄无敌》仍堪称无敌，无人能望其项背！玩过《英雄无敌Ⅲ》及其资料片《末日神剑》后，我的这种感受又不免加深了一层——全新的一切让我这样一个久经无敌考验、坚不可摧的冷面无敌也



不免为之动情，在游戏中畅游，宛如到了蓬莱仙境，置身于天之尽头，那种感觉真只可意会而不可言传矣！



可最近玩完最新的资料片《死亡阴影（The Shadow of Death）》之后，我并未感觉到它比Ⅲ代有



什么提高，可能是III代已经将回合制策略游戏发挥到了极至了吧！难道NWC已经“江郎才尽”了吗？

说句良心话，《死亡阴影》比《末日神剑》确实要高那么一点点。下面是笔者玩过之后发现的一些所谓“高明之处”。

首先，《死》的画面效果无多大改观，兵种也无任何增加，但地图的土地类型却增色了不少，譬如说“四系魔法”之地、邪恶之雾、圣地等等。其中我最赞赏的就是圣地之地，在圣地上作战，就如脚下浮云滚滚，耳边风声瑟瑟，如同身临其境，真有点美仑美奂、赏心怡神，飘飘欲仙之感。这应该算是《死》中的一个亮点吧！

其次，《死》中的终极宝物增加了12种，这些终极宝物实际上是由几个低级宝物组合起来的。宝物被组合之后，除执行其分散宝物的部分功能之外，还被赋予了一些特殊技能。但这些宝物佩上之后，相应部位即被锁定，不能再佩上其他宝物，笔者认为这实在是一个缺憾，但总体说来，使用起来还是比较爽的。

再次，电脑的AI又增加了n多，其实这在《英雄无敌Ⅲ》一开始就已表现出来了，譬如说敌方若拥有炮车术，在攻城时一般都先攻城门，而不是轰箭楼或城墙那种老套路。当然电脑再强也终究要败在人的手上，这是设计电脑游戏的不二法门。

最后，再谈谈一些无关紧要之处：增加了几种空间门；增加了几名终极英雄；英雄身上增加了一个可佩带宝物的空格；护城河已变成了一池毒水，对敌我双方均有杀伤力，同时石兽城的城墙前也有了护城的屏障；编辑器中增添了战役模式编辑器。

战役模式的最大突破便是增加了难度的选择，这也是《死》的最成功之处，但其变态之处，与《英雄无敌Ⅱ》的黄金加强版相比，有过之而无不及。笔者经过三天三夜的不懈奋斗，终于打了通关之后，发誓坚决不玩第二遍，这个中滋味还需要您细细品味，希望您不要有我这样的感受。

编者的话 说了这么多“妙处”，给个结论——换汤不换药。《死亡阴影》毕竟只是一个资料片，没什么根本性变化。作为《英雄无敌》系列的资深玩家，真希望它能越变越好——衷心期待着《英雄无敌Ⅳ》的到来！

总评 89

制作	NWC	类型	策略
发行	UBI	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

命令与征服 TIBERIAN SUN 泰伯利亚之日 FIRESTORM 烈火风暴 上

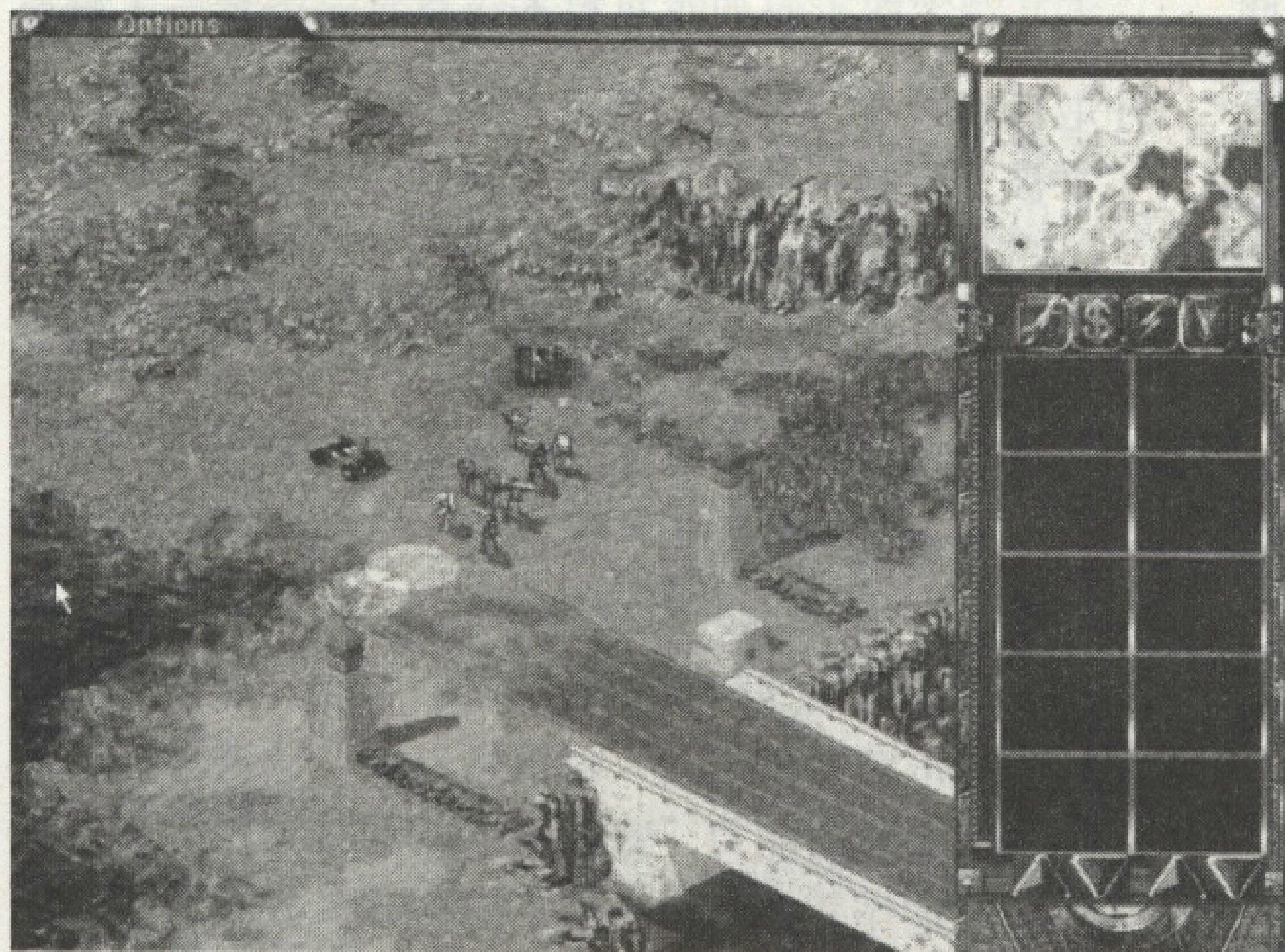
北京 老八

也许在游戏史上，《命令与征服》（简称C&C）可以称作是一个里程碑，它的出现定义了一种新的游戏类型——即时战略游戏，伴随其后一个又一个资料片的发布，在一段时期里它成了即时战略游戏的代名词。

随着时间的推移，制作C&C的Westwood在无数次跳票后于1999年推出被称为“命令与征服Ⅱ”的《泰伯利亚之日》，较前作有了长足的进步。现在，Westwood又推出了其第一个资料片——《烈火风暴》，如果说C&C2在画面效果上确实有很大进步的话，那么《烈火风暴》在游戏中各战斗单位力量的均衡及游戏操作性、趣味性方面都有了更大的改进。

浩劫即将开始 这仅仅是序曲

伴随NOD神殿的爆炸声，GDI粉碎了凯恩企图称霸世界的阴谋。凯恩自己也随着他计划的破产真的灰飞烟灭了。第二次Tiberian战争以NOD的失败，GDI的胜利而告终。然而战争并没有就此消失，一切并没有真正结束！



随着凯恩的仙逝，GDI部队在与NOD部队的战争中开始处于上风了。然而通过科学家们长期对泰伯利亚的研究，GDI终于认识到泰伯利亚星体正在改变地球的土质环境，用不了多长时间，人类和其它地球生物都将无法在地球上生存。数以万计的物种，包括植物和动物，正走向毁灭的边缘。而最令他们不安的是，这些物种正在进化成一些未知的生命体——内脏式运动体（Visceroid）、泰伯利姆漂浮物（Tiberium Floater）、泰伯利亚犬(Canus Tiberius)、蔓藤巢穴（Veinhole）、泰伯利姆矿脉（Tiberium Veins）、蔓藤巢穴怪（Veinhole Monster）等等，而且这些生命体正在以几何速度增长并开始干扰人类的活动，使得GDI不得不考虑如何对付这些生命体。

另一方面，凯恩死后，NOD兄弟部队散在各处养精蓄锐，并更致力于泰伯利姆矿对人类进化作用的研究。由于彼此相互联络的增加，他们开始逐步完善自己的情报和联络系统，最终建立起了自己的情报联络系统——CABAL系统。然而有一天，一切都变了，CABAL系统自立门户，叛变了。CABAL的叛变不仅对NOD来讲是一场灾难，对于GDI甚至全人类来讲也将是一场空前的浩劫。CABAL指挥其电子生化人部队及机械装甲部队为建立世界新秩序而向人类发动了疯狂的进攻，为了阻止其野心的实现并摧毁它，拯救全人类，NOD和GDI彼此第一次停止了战争，“并肩”向CABAL发动了反击，全人类的命运与这场战争的结果息息相关！

游戏的改进

在《烈火风暴》中，Westwood对游戏进行了多方面的改进，随机地图产生器经过更新，增加了一些新特征，所产生的地图更加复杂了。在多人地图中，随机地图产生器会在每块泰伯利姆矿区随机地添加随机数量的泰伯利姆花树，使得每幅地图都能采到更多的资源，有些地方甚至可重复开采。更新的设定也使玩家可在地图中随机添加最多五个蔓藤巢穴。三个更新的按钮——离子风暴(Ion Storms)、转换按钮（Transitions）、生命形式按钮（Lifeform），可使地图中随机发生离子风暴、昼夜交替和随机出现泰伯利亚生命体。游戏还新增一种新的地图环境元素——生态变异区，即因为泰伯利姆矿毒素引起的逐渐毁坏的陆地，这一切都使地图更多样化了，从而更增加了游戏的可玩性。而在单机关卡游戏中，地图上还出现了很多原生的变异生物体、平民及平民建筑，这不光使地图变得更有生

机，有的还成为某些特定关卡过关必需。

玩过《星际争霸》的人多少都觉得在C&C2中指挥起来有点不十分顺手，在《烈火风暴》中这将不复存在，更新的热键设置将更方便玩家在游戏中选取特定作战单位。比如要选择同一类型的所有作战单位，首先选取其中一个作战单位，然后按下T键。所有该类型的作战单位（仅仅是屏幕范围内可见的作战单位）即可被选定。

在《烈火风暴》中，出现了一个新的游戏热点，那就是统治世界之旅（WDT）。这是一种全新的多人游戏方式。在这里GDI与NOD之间的战争将被带入一个完全崭新的境界。操纵GDI和NOD的玩家将在WDT中为取得世界控制权而激烈战斗。战斗将在不同的战斗地图中进行，每一地图都可以被预先设定地图环境。每一天结束后，每一地图中所有战斗的结果将决定哪一方最终控制这一地图所在的领域。哪一方控制这一区域决定着双方之间的战线推进或者后撤。随着战线的转移，战斗会在新的区域内进行。随着时间的推移，其中一方最终可以赢得世界的控制权并掌握自己党派的权力。一旦玩家浏览了多个菜单选项之后，可以看到当前战斗地图显示。在地图中玩家可以看到NOD领土（红色区域）、GDI领土（金色区域）和作战区域（条纹区域）。玩家可以选择在任何作战区域中进行战斗，每一区域均可多次进行多人游戏。当玩家的指针在任何作战区域中移动时，一系列关于此地图中的战斗环境设置就会显示出来。例如，技术级别可能会比较低，或者玩家可以从较少的资金入手开始游戏。某些作战区域比其它区域更加难以控制，所以在进入任何游戏前请仔细浏览有关信息。当玩家的指针在GDI和NOD区域中移动时，玩家可以查看该领域中的数据信息，如人口、国民生产总值等。

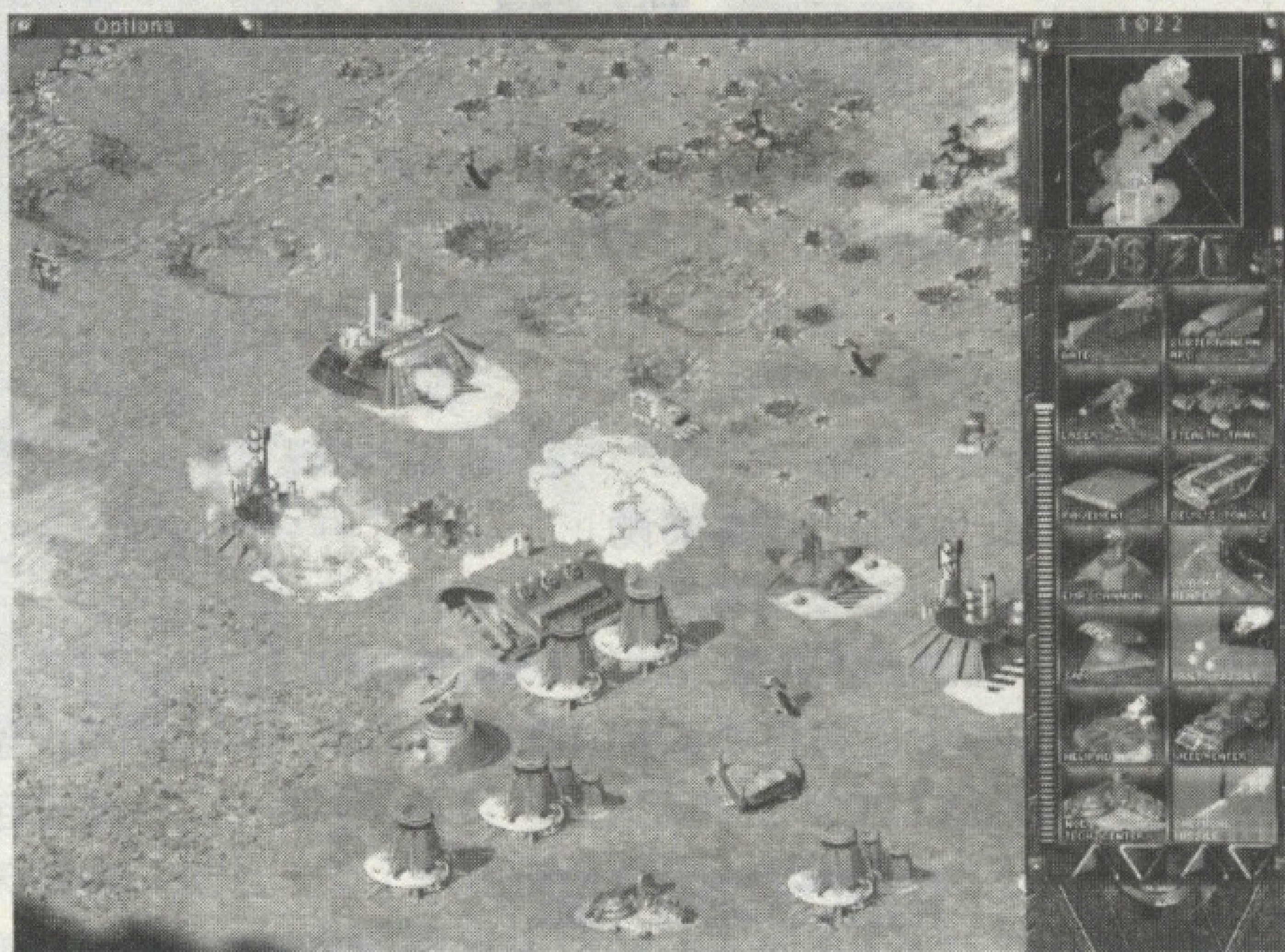
选择你的一方，然后通过网络进入全新的世界王者竞赛，与全世界玩家一起为成为全球之王而战吧！

新增战斗单位

一、GDI兵工厂技术更新

跳跃式飞翔步兵（Jump Jet Infantry）：跳跃式飞翔步兵的先进之处在于他们的传感器方面。在《烈火风暴》中增强了其传感范围，并能在飞行中锁定敌隐蔽区域。与早期的跳跃式作战装备不同，新的装置不仅在移动速度上得到较高的提升，而且能在空中识别伪装的敌基地或单位。NOD隐形技术的提高和飞行中伤亡的减少，使这种更新单位成了一种可怕的必需品。

可展开的传感装置（Deployable Sensor Arry [DSA]）：由于GDI增加了雄峰粘附探测器，所以兵工



厂必须更新移动传感装置，以便识别这些雄峰探测器。现在，这种移动传感装置除了能定位伪装和隐形单位外，还能识别大多数肉眼看不见的探测器和地雷。

电磁脉冲炮（Electromagnetic Pulse Cannon[EMP Cannon]）：在游戏中所有的电磁脉冲炮都得到了升级。正是由于地雷和雄峰探测器的出现激发了电磁脉冲炮技术转变的灵感。将更高频率的谐振子与电磁脉冲波结合在一起，它们能在瞬间引爆其作用范围内的所有雄峰探测器，使扫雷工作变得快捷有效。此外，高频的谐振子也能导致潜地作战单位的导航系统短路，迫使它们回到地面。

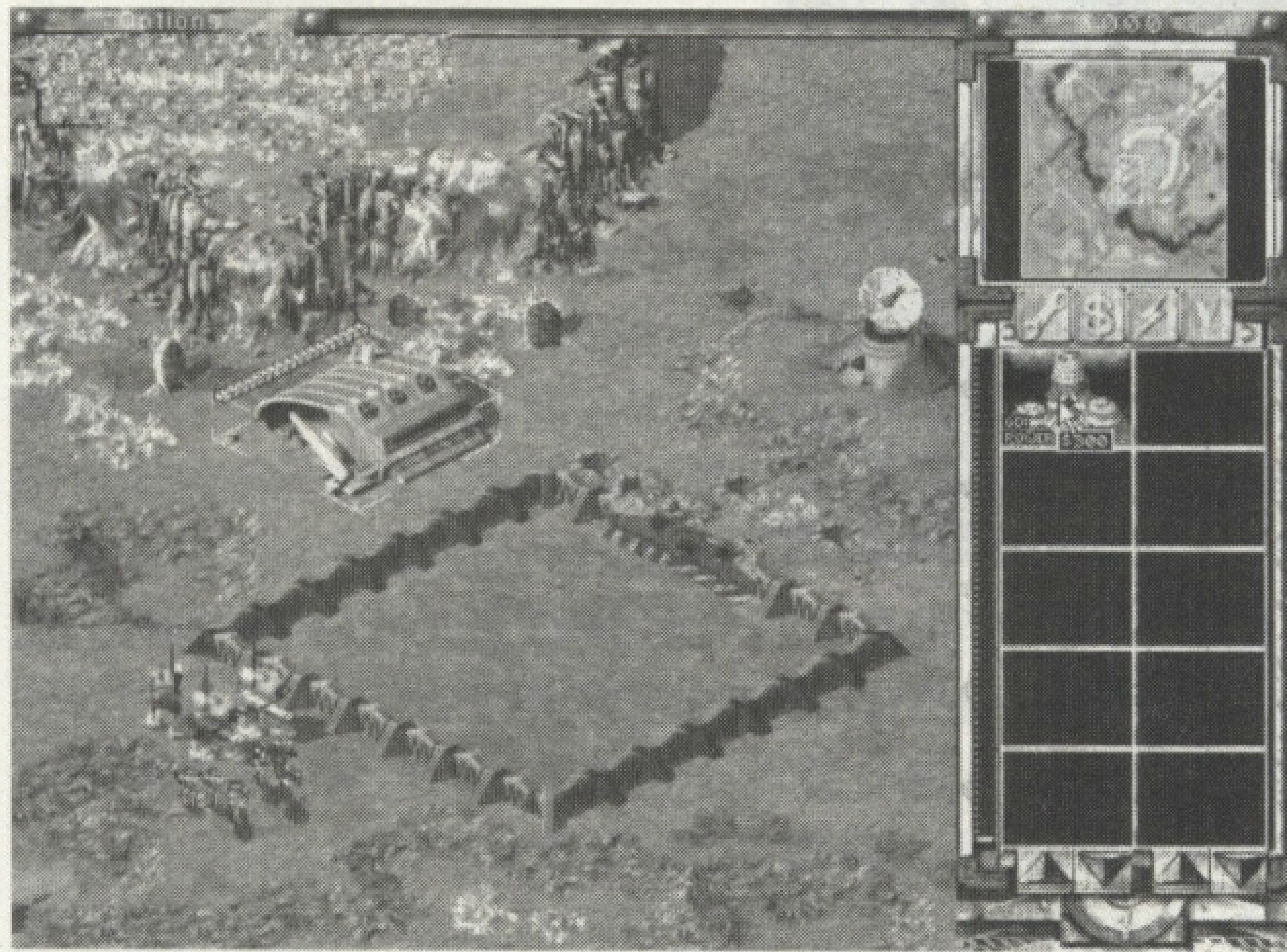
二、GDI和NOD兵工厂新增加的单位

移动电磁脉冲炮（Mobile EMP Cannon [MEMP]）：可移动的电磁脉冲炮是GDI兵工厂新添的作战单位。利用这种装备轻装甲的车辆，通过它发射的电磁冲击波来消灭敌人的机械部队。脉冲波能使敌军车辆失去移动能力，并摧毁隐藏的雄峰探测器，甚至能使潜地作战单位的导向系统短路失效，迫使它们回到地面上来。当然，有利必有弊——与固定的电磁脉冲炮相比较，它的充电时间较长，而且作用范围也减小了许多。

神像机器人（Juggernaut）：GDI的武器专家们推出的一种威力巨大的新武器，是泰坦和舰炮技术的结合体。虽然它的移动速度较慢，却能在远距离发射出

致命的弹雨。其局限性在于开火速度慢，并且必须在展开后才能开火，而没有展开的神像机器人是没有攻击能力的。作为一种远程武器，它还有一个缺点——有最小的射程限定，因此，在前线附近展开时要多加小心！

着陆舱控制平台（Drop Pod Control Plug）：这种GDI高级中心基地的附属设施已经得到了最后改良。现在GDI可以在全球范围内将这种陆军着陆舱应用于战争中。这种着陆舱可以从轨道空间指挥站将部队更加准确和快速地运送到任何作战地点。只有那些精英陆军部队的成员才有资格被选中进行这样具有决定意义的飞行突击。当然，GDI也不会让自己的部队在毫无防护的情况下进行运输，所以这种着陆舱的外部都装备了一种杀伤性武器来保证部队运送途中的安全。



移动武器装配厂/NOD之拳（Mobile War Factory [MWF]/Fist Of NOD[FON]）：这种移动的武器装配厂在战斗中可以创造无限战机。这种新型装备可以使得生产作战单位的能力根据战事转移到最需要的地方。尽管进行这种移动生产的速度较慢而且费用昂贵，但是利用这种生产单位可以建立起一种移动后方来尾随战争中不断延伸的战线。当你的军队在战区中调动时，一定要记得保护这种几乎没有武装的生产单位。

雄峰黏附式探测仪（Limpet Drones）：这种雄峰黏附式探测仪的出现，是作为一种能探测隐形产生区域内隐藏基地的一种手段而开发出来的。一旦布置了这种探测仪，雄峰黏附式探测仪就会自动将自己埋藏起来，等待任何经过的交通工具，然后便将自己黏附在这些交通工具的底盘上。这种雄峰黏附式探测仪有两中功能：第一，它可以干扰车辆上的电子系统，使得所黏附的车辆运动速度降低，以近乎爬行的速度前进。第二，这种探测仪上装备有高敏的传感器和摄像机，可以显示经过的地形特征并将数据返回给雷达系统。雄峰黏附式探测仪用点焊的方式将自己黏附在对方的车辆上，所以只能用自动修复设施或者其它类似的装备才能去除。

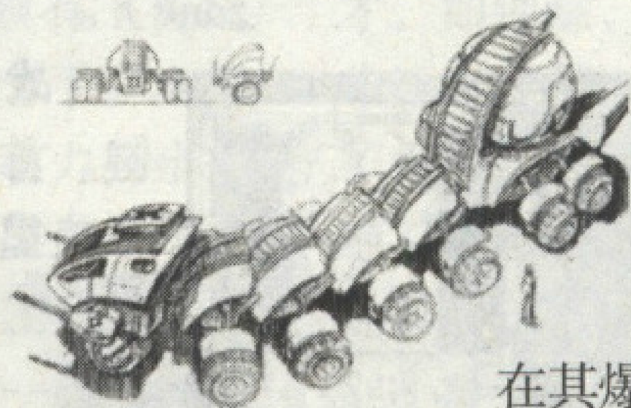
移动式隐形产生器（Mobile Stealth Generator [MSG]）：这种移动式隐形产生器是NOD军中隐形产生器的移动改装型。有报告证实这种移动式隐形产生器只能在完全展开后才能发挥效用（在战区如此大的范围内使用时，移动的过程好象会影响隐形产生区域）。而且，这种装备的作用区域比固定型的隐形产生器要小得多。

收割者自行机甲（Reaper）：这是一种NOD新增加的重型电子生化机器人，这种机甲外观看上去象是在万能移动基座上安装的机械人残骸。收割者自行机甲装备了双管导弹发射架（与NOD那些威力巨大的大型多用途导弹类似）和一个杀伤性的网络发射架（可使士兵丧失作战能力），它将成为死亡的代名词。

游戏的战术

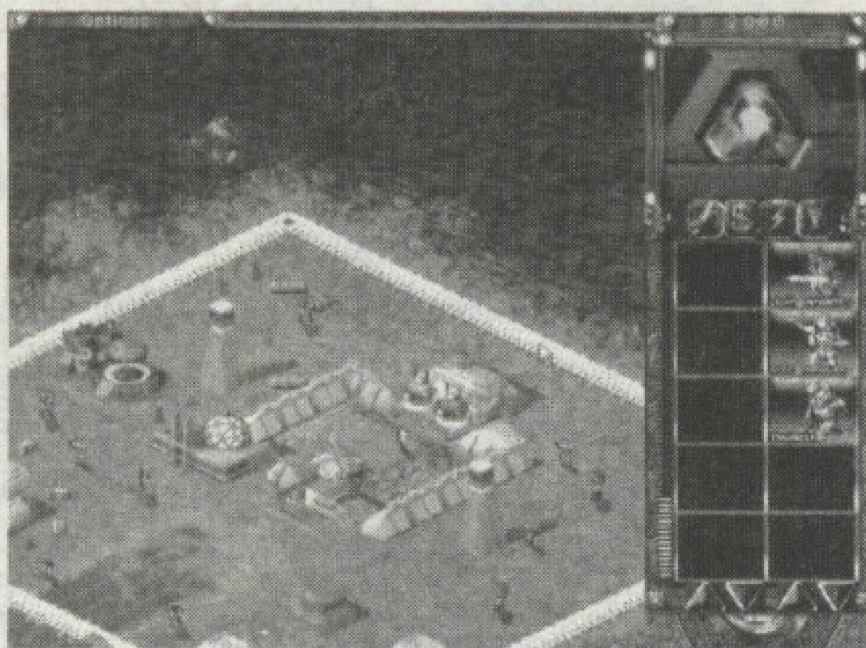
由于技术和装备的更新，使得游戏中各方势力之间的兵力变得更为均衡了，而且也使在游戏中战术的选择和基地建设的平衡越来越成为战局成败的关键。

隐形技术的更新使得在游戏中隐形与反隐形之间的对抗变得越来越必然。在游戏中如果你是NOD军团，你可以通过固定和移动隐形发生器将地图上任何自己的建筑或部队隐藏起来，既可以保护自己的基地不受攻击，也可以给对方以出其不意的袭击。如果你是GDI的司令官，若你没有反隐形装置，你会发现在地图上根本找不到敌人，而你的部队却到处被袭击。

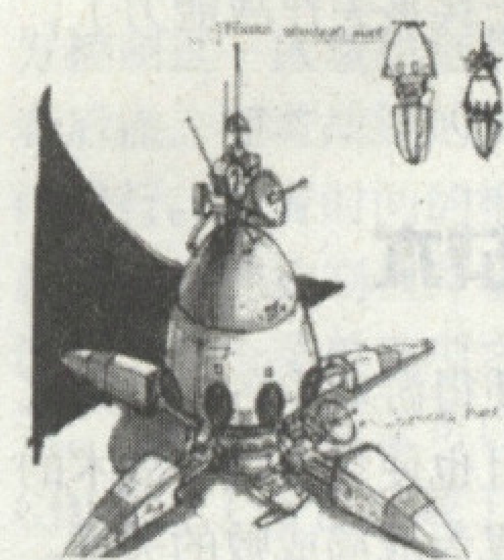


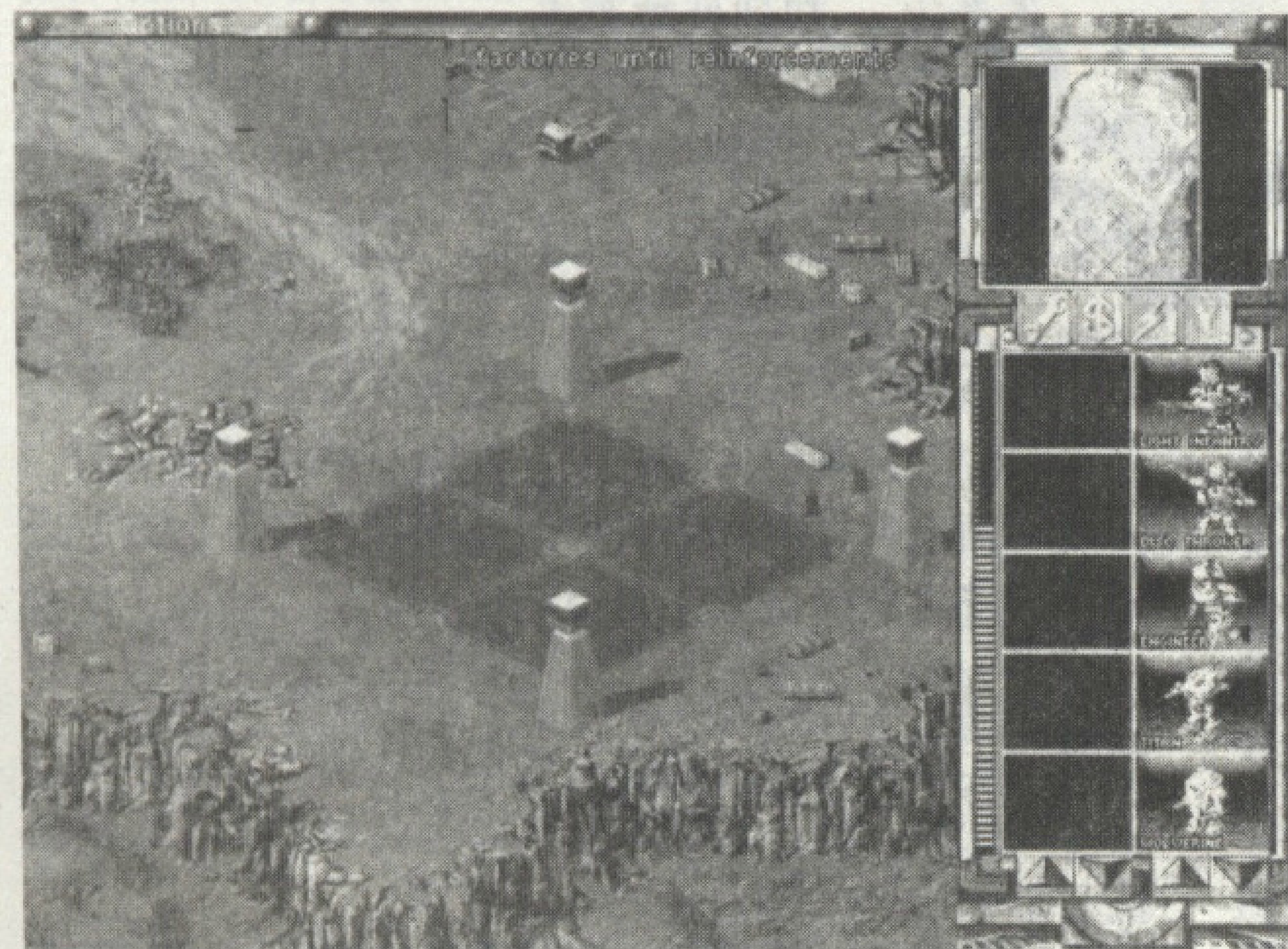
电磁脉冲炮技术的出现使得那些习惯于靠部队数量取胜的玩家真正体会到技术的威力。这种技术可以使得在其爆炸范围内的所有车辆失去移动和作战能力（包括自己的在内）。当你指挥着自己的“千军万马”向着对方基地大举进攻，妄图一举将其拿下时，突然一颗炮弹在你的部队中间爆炸，还没等你有所反应，你所有的机械部队都突然丧失了战斗能力，接着一组对方的小步兵来了……或者你的部队行进到一片开阔地正准备大干一场时，突然部队像中了邪似的行进速度变慢，哇，太慢了！接着你会被对手一支快速机动部队饱揍一顿——损失惨重啊！

由于各方兵力间均衡性进一步提高，在游戏中各兵种间相生相克变得更为显著了。例如你派了一大群机械化士兵去围攻对方一辆奇形怪状的装甲车，满以为绝对搞定，但你立刻发现自己犯了一个错误，那群士兵还未出手就已经丧失了战斗能力，任人宰割。再如由于济条件所限，你不能忍受一些作战单位昂贵的价格和漫长的制造时间，因而一扪心思打造那些“价廉物美”的作战单位，但很快你会发现一个道理，那就是：一分钱一分货无论何时何地都是绝对的真理。



也许正是由于作战单位和技术的增加，以及地形更加复杂，使得在《烈火风暴》中，合理的战术应用变得比以往更加重要了。一种平衡的思想在逐步形成——基地建设的平衡、部队构成的平衡以及部队部署的平衡已经成为影响战局成败的重要因素。一个没有防空设施的基地将会不断地被对方作战能力已经增强的空中强盗骚扰；一支纯机械化部队在遭受电磁脉冲袭击后将变得无任何反击能力。牢固地把守住地图上一些战略要道及要地，不仅代表着你对地图上一些区域的控制，也表示对方将会为进攻付出更大的代价。正因为如此，步步为营成为进攻中所必需要采取的战术，远程炮火的支持可以将你的损失减到最低。正因为如此，如果说Westwood通过《泰伯利亚之日》开创了一种新的即时战略游戏体系的话，那么这一次通过《烈火风暴》又进一步完善了这一体系。





战争流程

《烈火风暴》一共为玩家准备了18关（GDI和NOD分别九关）单机任务模式。如果不喜欢单机任务的话，在游戏中又增加了15幅由Westwood小组精心打造的多人游戏地图，使玩家们又可以在枪炮声中度过一段美好的时光。新增加的WDT向玩家们提供了一种全新的多人游戏方式，也许今后还会有更多这方面的尝试也难说，但我总觉得这将是一种必然的发展方向。

从整体来看，《烈火风暴》续写了《泰伯利亚之日》的辉煌，使得C&C系列能够在新世纪的延续中开了个好头。它较前作的确有了很多改进，又加进了许多新东西，作为一部资料片我想这已经足够了。不可否认，并不是所有玩家都喜欢这个游戏，但如果一个玩家从来没有玩过C&C的话，也许……那么……

全球防御组织：非常策略
GDI：Desperate Measures

第一关 找回塔丝图斯
Recover The Tacitus

简报：科迪亚克指挥中心（Kodiak）在飞往费城的路上失去了联系，我们相信它坠毁在某个地方，那上面有最近才康复的塔丝图斯。

任务：1.找到科迪亚克指挥中心，确定是否能修理；2.找回塔丝图斯并把他带到集结地（Pickup zone）。

战法：在这一关里速战速决将是成败的关键。首先，你的部队出现在地图左上角，包括四个狼獾（Wilferine）、四个泰坦（Titan）、五个无名工程师及一辆卡车（Trunk）。注意，这些是你第一关中所有的家当，其中工程师及卡车将是成败的关键，要不惜一切保住。部队向下走，看到一片废弃的GDI基地后，向右快速经过一条布满泰伯利姆矿的峡谷，到达右上角的失事地，在这一关里NOD的部队很少，但要当心峡谷里有一些不友好的Tiberium生命体。到达失事地，卡车装载后向左可看到一个NOD的小基地，其上方就是集结地，不顾一切冲过去，到达后任务结束。

（待续）

一树艳丽的茶花，伫立于旷野之上。清风徐徐，落英翩翩。茶花旁一匹战马，正低头觅食，马上端坐一名武将，逆光看不清面孔，只见手握方天画戟（吕布！？有没搞错！）。背后，落日的余辉，渐渐湮没在群山之后。黑暗，将降临这一片神州大地……

一个特写！武将的脸孔显现于我们面前，眉清目秀，三缕长须飘飘（有胡子！不是吕布，可是那画戟……难道是典韦？天呐）。一声号角，武将一马当先，杀入敌阵，人喊马嘶……

镜头一转，旌旗猎猎，千军万马咆哮而来，先是“郭”、“李”旗号，想必是乱世伊始，郭汜、李榷乱长安。接下来当仁不让的就是曹丞相大军，汉中王刘备的川兵大旗亦滚滚杀来，细心的话，还能找到子龙将军的旗号呢。

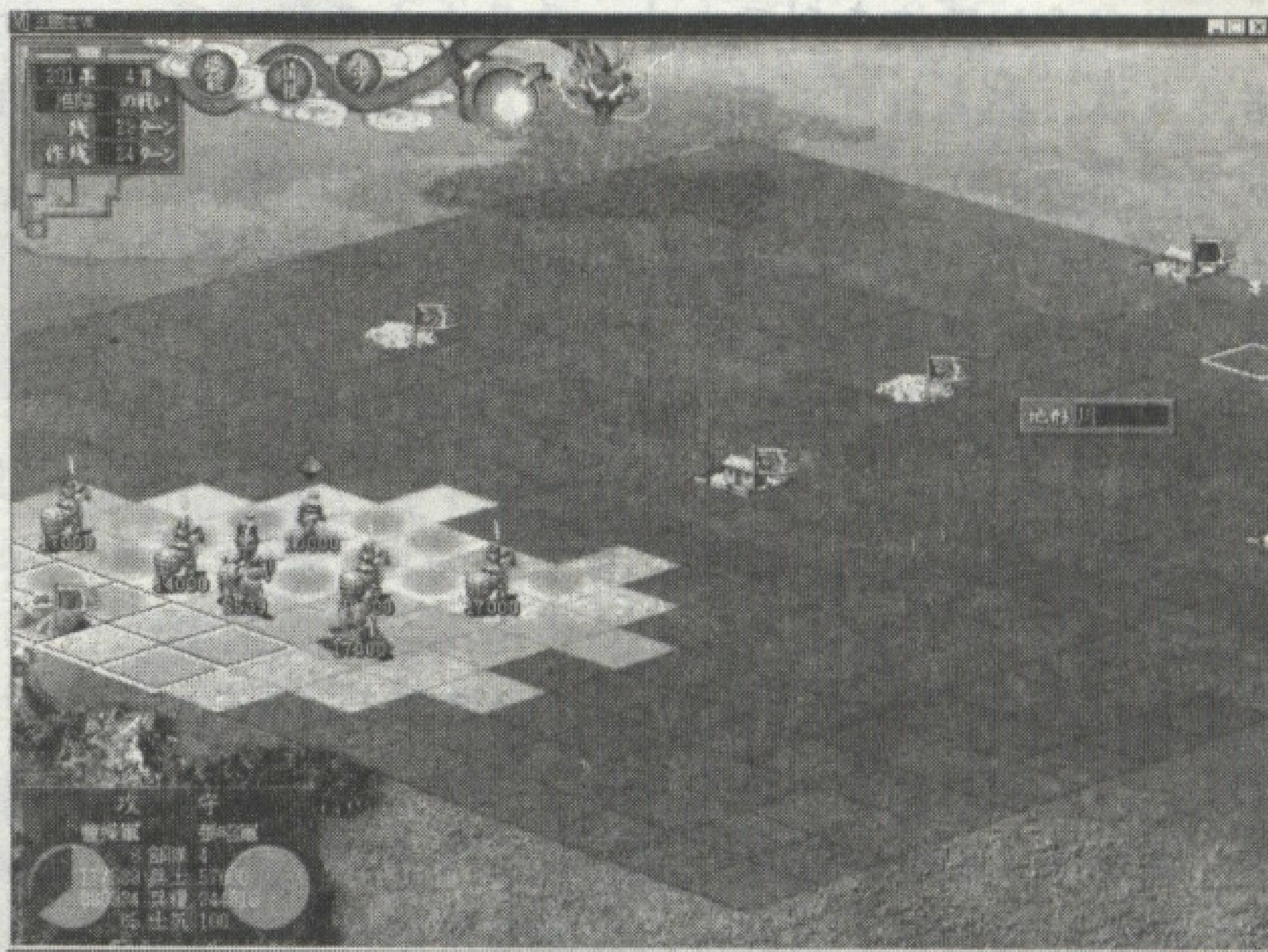
片头序幕至此嘎然而止，比起以往的《三国志》系列游戏要短得多，但短并不等于不好，伴随着那一阵铿锵的古乐，着实也让我心潮澎湃了一番，其间的感觉，确是只可意会，不可言传。只有身临其境，方可体会那从静谧到奔驰的感觉，与《三国志Ⅵ》的短须大将舞青龙刀绝不可同日而语。

那么，就让我们进入那讴歌英雄的世界吧。

浪人篇

时间：公元189年12月；剧本：汉室衰微，豺狼制帝都；主人公：郭嘉，字奉孝，许昌人氏，是年20岁，有经天之才（智力96），缚鸡之力（武力12），内政之能（政治92），长相良好不到优秀（魅力83）。

这一日，无所作为，在许昌城内闲逛访友。偶遇一人，相貌不俗（事实上相当丑），却颇有王佐之风，询问之，那人答是许昌荀文若，二人分手。本想继续访友，却觉得有些疲劳，这才发现行动力只余36点，不足以执行此命令。思忖自己身居许昌二十年，竟不甚了解许昌之风土地理，岂不授人以笑柄，便开始巡查许昌城。许昌城池极大，但却荒芜，不见很多百姓，在某断瓦残垣旁，见一对穷苦母女，母云夫遭征兵上了前线，家中一贫如洗，无以果腹，请求能否给予120金。想我郭嘉全部身家才300金而已，五品官三个月才挣10块钱呐！但又考虑对方乃是军属，给就给吧（建议先存档，120金可是一大笔钱，也不过加十几个点而已）。干了件好事，民心掌握度有所上升，吾也累了，睡觉去也，于是一个月就过去了——都七代了，“冬眠”问题还没解决。



次年一月，前往汝南访友（寻访可以进行全国范围调查，当然消耗行动力也多），遇到一人名叫许劭，字子将，可评论天下人物。本月吾有行动力82点，故可行使40点之命令两次。于是，认识了他后（亲密度1以上），再次亲赴汝南拜见，恰逢许劭正在评论人物，史称“月旦评”，顺便让他给我也看看相。片刻，许劭说出一番“君有大义之相，投靠明主亦可，自立为王亦可”之废话，不过在名不见经传时，可加500名声，也算不枉此行。而曹操去看则可得著名的“乱世之奸雄，治世之能臣”的评价。如此数月来，吾在汝南、许昌、陈留等地发现了大量人才，如钟繇、典韦、程昱、陈群（智力80以上）等皆非泛泛之辈，通过与他们经常保持通信联系，已建立了相当的友情基础（通信只消耗10行动力且不会遭拒绝）。考虑时机已经成熟，吾便移动到陈留，向曹操毛遂自荐得以效力于丞相麾下。

要注意的是求官之前储存进度，因为可能会吃闭门羹，要么就等到下个月，曹操会亲自来请出山，可



日本大阪大学 孙为华

以省下行动力干别的事。如果在搜索人才方面费时太多，人才可能被别人给登用走，那样就后悔莫及了。可先行投靠曹操，当官后每月行动力可回复近150点，这样再搜索人才就顺手多了。

一般武将篇

当官后如果搜索到了人才，要马上向曹操推荐，若能获准，郭嘉就可以前往登用，成功的话名声和功劳都会增加100，这可不是个小数目，远远超过其他工作所能获得的功绩。当然，和曹操的关系不好的话，提案会被拒绝，和人才关系不好的话，也会在说服时被拒绝，要善用S/L大法。进展快的话，可在190年7月前获得四品官（功绩、名声各500）。

当官总是从五品开始的。身为五品官，便有了10000的兵权，却有权无兵，主公还是不会马上把军队交给我这个新参者的（武力12，全游戏排名倒数第二……）。而且因我忠诚度尚低，会有诸如董卓、陶谦、袁绍等人前来试图登用我，但我安是背主投敌之人？拒绝！果然好心有好报，曹操很快就注意到我忠诚较低的问题而给我加工资了，因此我每季度工资达到20块钱了。此时曹操的军师乃是陈宫（智力86），以我的智力和功劳都已远远超过于他，很快主公便会让我取代其成为军师，真可谓一步登天。推荐人才时不必害怕被其他人排挤，纵然荀文若智力97高过我，然功劳不及我，主公是不会做这鸟尽弓藏之事的。

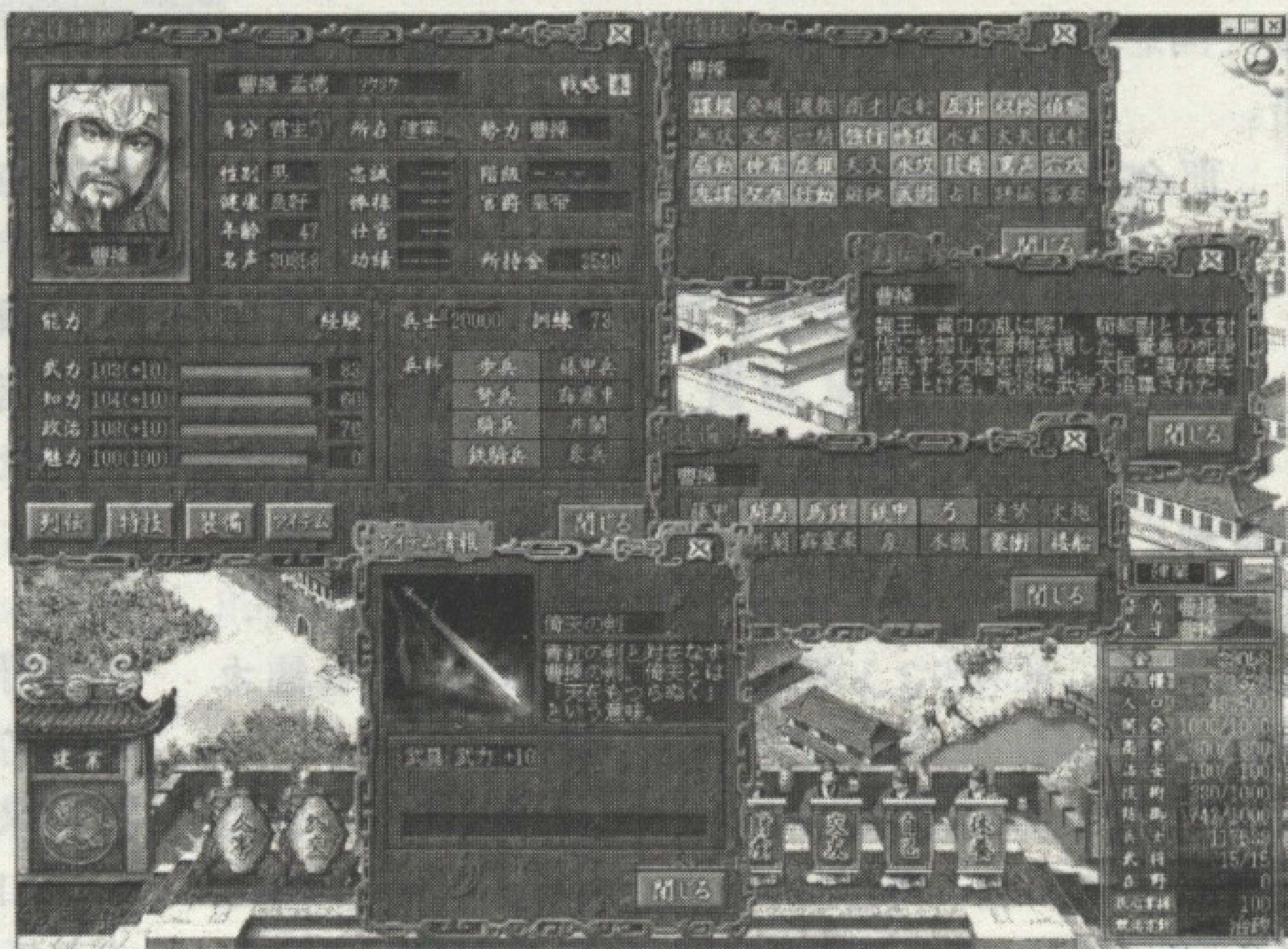
经过我的一番推荐，曹阵营空前强大。迎来了190年的7月，此时主公派使臣宣布，将选阵营中弓马纯熟者开比武大会，大概主公也注意到我那12的武力，所以我根本就没机会参战，只有观看的份（如果使用关羽等人的话，是可以斩将夺魁的）。经过一番苦战，终于典韦夺冠，夏侯敦次之。典韦获得功劳及名声各500及曹操宝马绝影，看得我心里直痒痒。暗下决心，定要学成武艺，下次弓马大会要以我郭嘉之名重新谱写记录。

如果真的下苦功，郭嘉也可以练到武力100，但仍不能参加武术大会，因其不是武将，但如果修得特殊能力的“一骑”，就可摆脱文臣的影子而一跃成为儒将，文武双全即可参赛。另外如果没有像前面所述那样奋力推荐人才的话，则要花很长时间才能当上军师。

作为一般的武将，闲得很，国政每月只能行使一次，所以如果曹操不来要求的话，我自己随便干点什么赚点经验就是了，等到主公给了我士兵，我再开始认真练兵。自己参加的工作每项要消耗50点，主要有开垦、商业、练兵、治安等，一次只能获40左右的功绩和名声，费力不讨好。但我听说如果民心掌握度强的话，有事半功倍之效。所以我一通拼命巡查，将民心掌握提高到了100，这样在我工作之时，一次可获超过100的功劳和名声，内政值的增幅也很大。我还听说，民心掌握如果高的话，当我谋反时，百姓会站在我一边，不过，我安能做此不义之事。

军师篇

每月我有150以上的行动点数，故可以进行大量的私人活动，如交友，锻炼等，次数不限。虾兵蟹将我根本不屑一顾，只和那些高手们搞好关系就是了（势利眼？）。我向典韦将军学习武术，典韦果然厉害，跟着他我可以一直学到94。又向荀文若学习政治，向主公学习魅力（咦？魅力居然也是可以学的），而智力嘛，我就不求人了，自学成才。

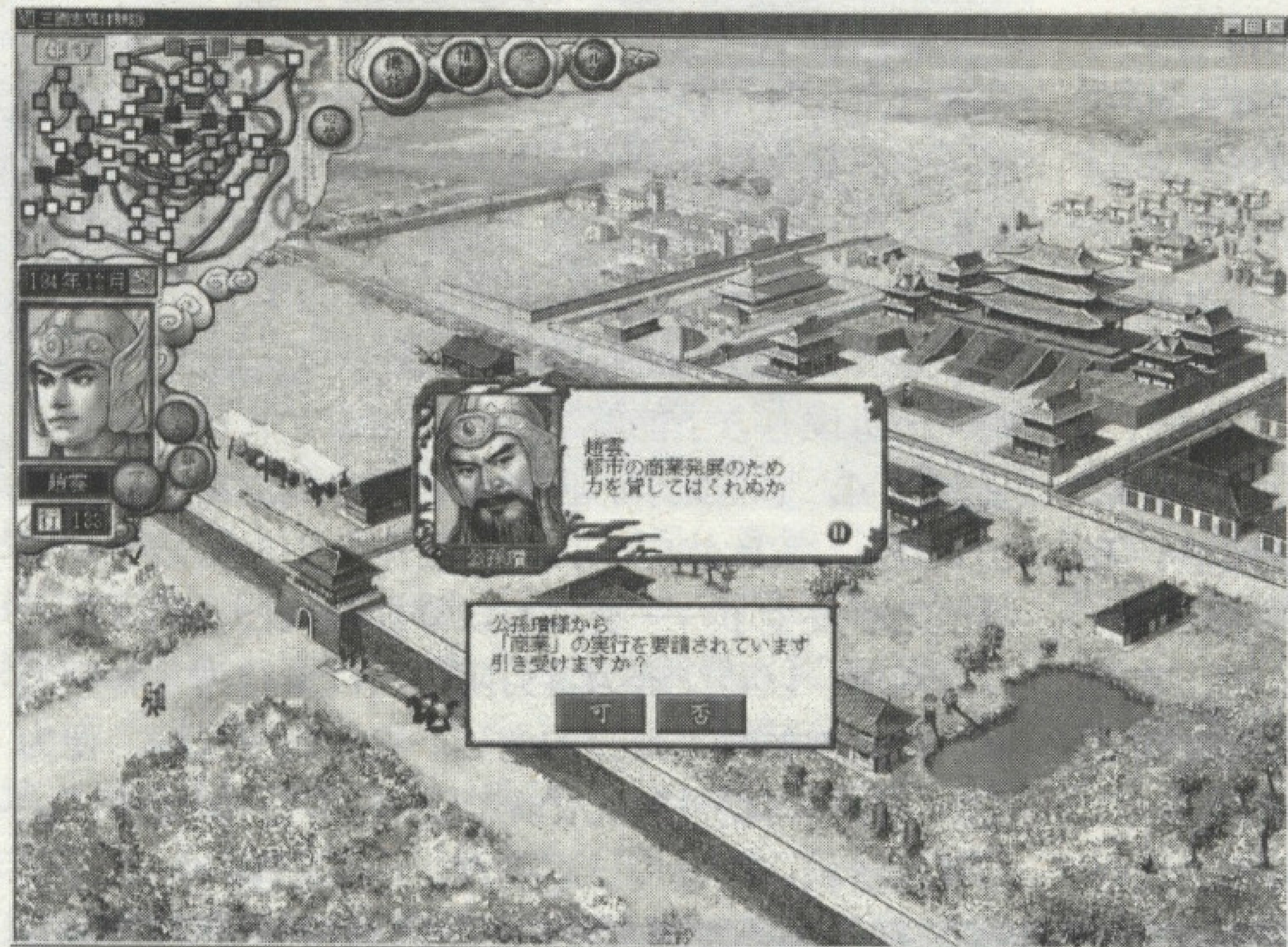


山中数日，世上数年，我军修养生息不久，袁绍便破了刘虞、韩馥等一干弱者。此时袁绍不思兴兵罚董卓，反而拿歃血盟友开刀。本着天地良心，为了伸张正义，更说出辛毗先生的心里话：“方今天下之危，莫不如河北，河北若平，则天下可定”，我郭奉孝若不破袁绍，定于38岁头上病死于冀州（灵感？）。于是，在对袁绍的领地进行了足够的侦察之后，我向主公提议攻打袁绍。此时主公面前第一大红人就是我，所以我的提案立刻被通过了，就连点兵派将都由我来决定。我便布置如下：

总大将：曹操（武力92，智力96）；参军：郭嘉（武力80，智力100）；将军：典韦（武力94，智力

31）、许褚（武力94，智力26）、夏侯敦（武力91，智力72）、夏侯渊（武力88，智力53）、曹仁（武力85，智力74）、曹洪（武力73，智力51）、李典（武力76，智力83）、乐进（武力81，智力71）。

主公亲征，率领超过150 000的中原步军，直逼冀州，定于此一战破袁！袁绍闻之，尽起冀州之兵超过200 000，针锋相对，会猎于邺城。官渡之战，就让它提前到来吧。



由于敌我都丧失了“千里眼”的超能力，将领所能看到的只有自军周围数里而已，以及自己所占城池的索敌范围，加之受天气及地形限制，所以敌我均不可见。如此贸然进军，必遭敌伏兵所害，为此，吾殚精竭力为主公作出如下之敌我分析：

从陈留攻打邺城，战场中间斜斜贯通一条大河，会战之所多是沼泽，行军必然受阻，难以速战速决。吾本欲订立从拥有较大陆地的右岸迂回战术，但考虑到敌军从南皮来援，必然从右岸中部或后部到达。若走右岸，在我军过河时遇敌军突至则大祸，此犯兵家大忌，断不可行；相对，袁军必以为我将弃右岸，而正中河心难行，我军必从左岸，故定于左岸据点附近聚集大量人马以逸待劳，而于正中河心则施以水计以防万一，河中沙洲应无大军，顶多有一两只斥候之军马。二三日后敌援军杀至，刚好我军倾巢而出，敌军必出三万左右之精锐袭取我大本营及断我粮道，如我反身相救，则邺城军掩杀，援军则堵我于大河渡口，前后夹击，破我于川上，此乃“围魏救赵”之计；如我不肯就范，直逼邺城，则邺城仍有袁绍近卫四五万军固守，且占地利，急不可下，日久我军粮不济，军中生变，而四面皆为敌军所制，进退维谷，则必为本初所算，真所谓计毒不如绝粮，此乃“釜底抽薪”之计。孙子云：“善攻者，动于九天之上”，吾便将计就计——大本营及粮道的第一站据点需派得力人占据，坚壁清野，恶来（典韦）与虎侯（许褚）有勇而谋不足，取守势必中敌奸计，当派五虎将之李典、乐进，此二人武力、智力平均可以胜任。基盘稳住，兵不厌诈，对于左右敌军施以“明修栈道，暗渡陈仓”之计，需派勇猛兼有“无双”能力之人前往牵制，可以让夏侯兄弟分别前往，吾与主公、恶来、虎侯、曹仁、曹洪从中间水路杀入，攻其不备。只要李典、乐进守住粮道15回合就够了，20回合之内，便可打破袁军邺城。总而言之，我所选定之作战计划为中央突破或包围。纸上谈兵已罢，我又选了几个策略，以助破敌。因我军无援军，所以不要“急援”，又因我军主要以实力夺取，所以也不要“增计”，选了几个诸如“暗杀”，“鼓舞”，“地突”之类的计策，进入战场。

我军士气80，兵力150 000，敌军士气95-100，现时兵力120 000，总大将为袁绍，参军为田丰。想必敌军必然在中央水路施计，所以我军一边使用鼓舞来提升士气，一边小心谨慎前进，果然在第一据点附近就找到一个毒气计，立刻占领第一据点，并如先前计议留下李乐二将，余军继续前进（笨！我分明让全军谨慎前进，虎痴还是踩上地雷了！唉，没办法，他的IQ才20多，还不如只猩猩呢）。经过3合左右，敌援军十余万乃至，此时该是我分兵拒敌之时了。于是夏侯敦左翼，夏侯渊右翼，奋力冲上陆地，避免被敌人包围，并尽最大努力牵制敌军。我中军则直进，扫平河面陷阱，冲至沙洲附近，沙洲上果然只有一支部队，乃是河北名将颜良（武力90）。现在汉寿亭侯关羽正在平原县当一马弓手，来不及去请了，派我军恶来或虎侯前往叫阵单挑，连续选择“勇猛攻击”，轻松搞定，中川沙洲可拿下，此时用了7个回合左右。左右翼夏侯兄弟已与敌军交上手，敌军多是逢纪、辛评之流，无谓之人，惟有文丑、张合要略避其锋，避免过多军士伤亡。十合左右，我军已突至北岸，果不其然，北岸只有三支部队——袁绍、田丰、审配。此乃天赐良机，我军一涌而上，将敌军包围，此三人都无“无双”特性，所以我军每发起一次进攻，都是四面下手，更兼恶来与虎侯的“突击”，勇不可挡，才两个回合，审配的14 000人便损失怠尽，束手就擒了，田丰的14 000人马和袁绍的20 000人马也都损失参半。此时左右翼袁军主

力才幡然醒悟，兼程来救，断我粮道之敌军也露出了行迹——淳于琼！有没搞错，“乌巢酒徒”也敢来劫我大营，袁本初定是也喝醉了。兵法云“三百里奔袭，必蹶上将军”，敌军疯狂奔向邺城，正撞上我令在沙洲左右渡口的曹仁、曹洪的伏兵！“敌军渡川中途而击之”，宋襄公不用其不仁，我岂有宋襄之仁，曹仁、曹洪紧守渡口，将惊惶失措之袁军杀得七零八落。此计果然大妙，占此地利，一次攻击敌军死伤一千五六百人，我军只伤一两百人。后又有夏侯兄弟追击，左右不逢源，敌军之势登时为之滞。待到15合左右，袁绍已然兵败而逃，野战大获全胜，我军群起追击敌军，擒获过半。郭奉孝云：“兵贵神速！”我军急取邺城本城，擒袁在此一战。

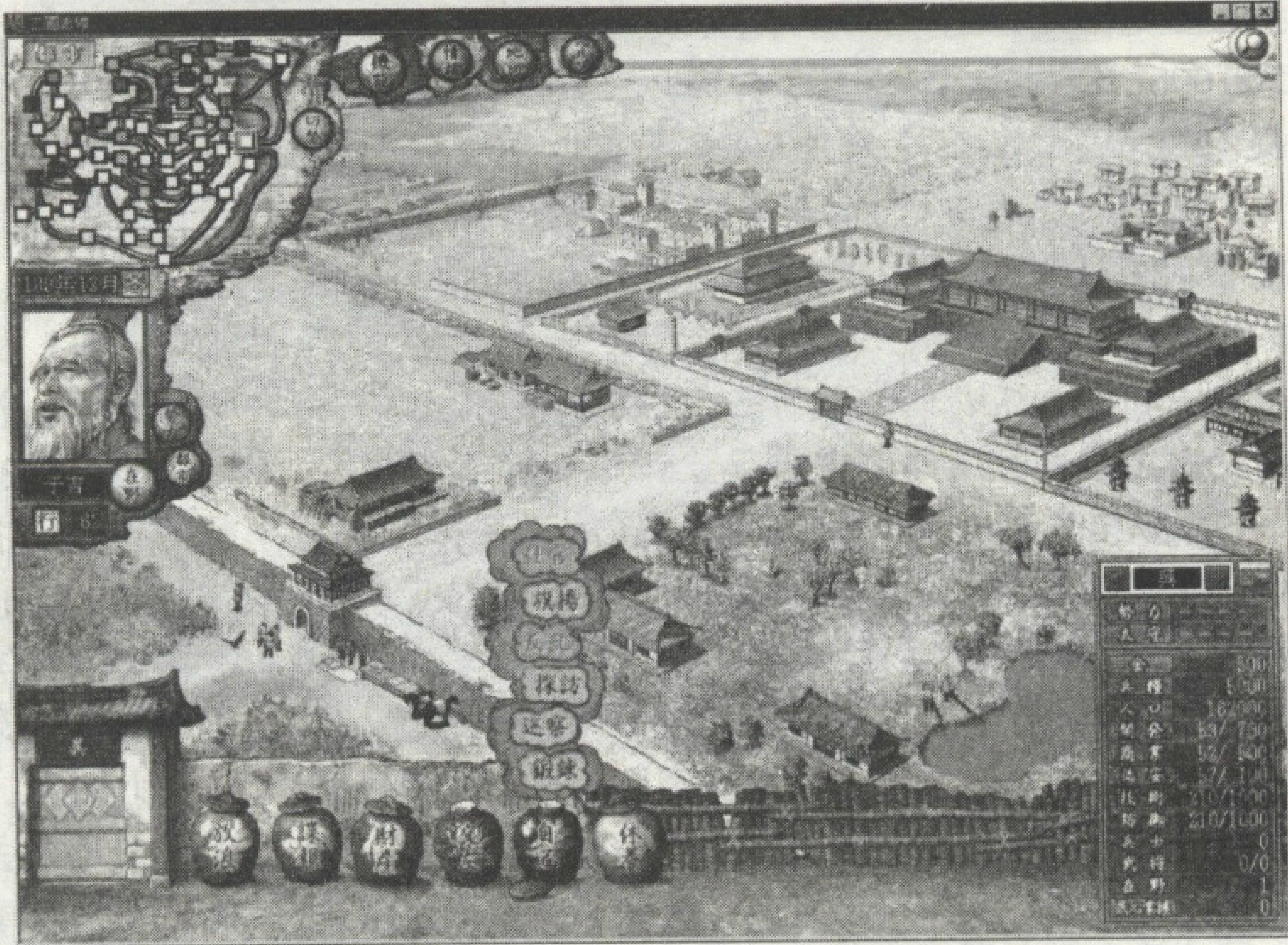
邺城本来深沟高垒，乃是罕有的坚城，但因袁绍与韩馥一战之疮未平，故此时邺城可谓断壁残垣，无险可守，防御值仅200左右，但城中仍有敌军50 000余人，不可小觑，我便定下“总攻城门”的计划，兼施以“地突”之计。我10 000大军突破城门只不过两三个回合而已，敌军束手就擒，邺城已在我掌中。

战后，主公处理战俘，我竟没有说话的份，袁将少有投靠者，难怪主公有言：“河北如此多义士！”颇出人意料的是，与前几代不同，主公杀义士杀得满地流血，他……他真配得上魅力97的美名吗？不过这也是符合历史的作法。

此一战后，袁绍元气大伤，之后半年内，我军夺取袁绍的谯和南皮，袁家，走完了他们那短暂的一生。此时的曹操，已声威大震，盖过董卓，实为中原第一人。我的下一步棋，就是伐董卓，夺长安洛阳，挟天子以令诸侯（我替荀先生说了），则霸业可成！焉知董卓到底又中了妇孺皆知的王司徒连环计，被吕布所杀……唉，吾本欲与卓之西凉铁骑会猎于长安的，如何不令壮士扼腕呐！

董卓一死，长安军土崩瓦解，之后三年，吾便助主公平定了河北、辽东、山东、山西、河南，中原已定，刘备亦灭，三兄弟星流云散，张飞乃俊杰，识时务，所以他投降了。惟有江东孙策、荆州刘表、益州刘彰、西凉马腾几个跳梁小丑，不足为患，为防主公过早达成霸业而导致BAD ENDING，所以我暗中掣肘（笑），使主公大的作战计划屡屡失败，赤壁亦让主公大败而回，主公可能再也不会说“若郭奉孝在……”之类的傻话了。与此同时成功地吸收二张、贾文和、鲁子敬、诸葛子瑜等一大批饱学之士，并得到太史子义、周幼平、甘兴霸、张文远、徐公明等一干猛将，恐怕孙仲谋要说“曹操有张辽、甘兴霸，吾……吾有谁呀？”最高兴的是常山赵子龙和凤雏庞士元也归了曹营，只等200年襄阳卧龙二十岁生日时一并找来便可横行天下无所畏惧了。

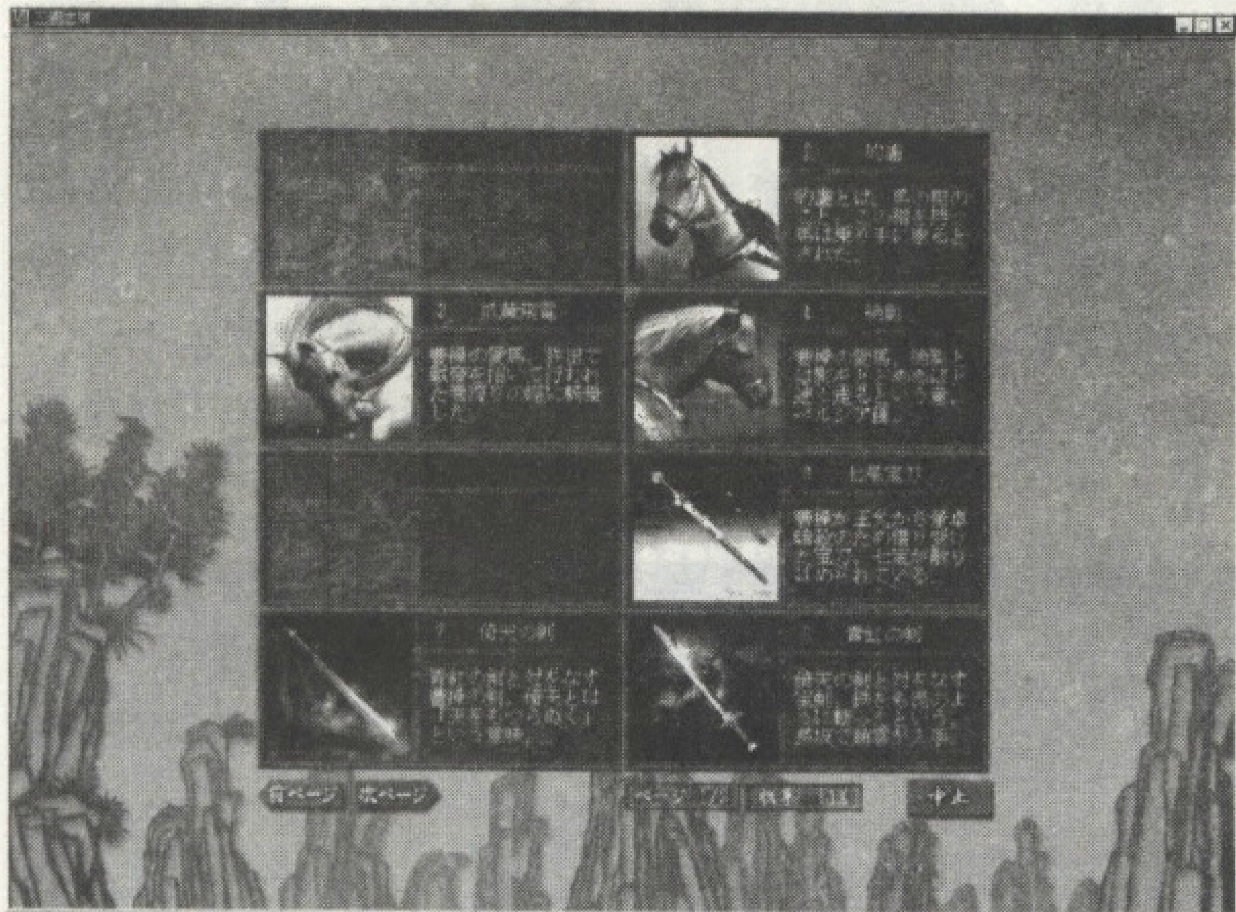
这数年来，我悉心内政，将所有的城市都治理得井井有条，这可是好结局的必要条件。之后，我懒于军政，只是不再掣肘而已，开始广交天下豪杰，游历名山大川，遍寻天下宝物，只在汉诗大会时出席夺魁而已。如此到了207年，曹操基本扫平了江东、荆州、益州之地，只剩马腾、韩遂之流。我的死期已到……听说有方士能够给将死者延命，我便寻到方士管恪询问，果有此事，但延命需作水陆道场，要花掉10 000金，我欣然应允，得以延命数年。然另一耸人听闻之事发生了——曹操要议举即位魏公，朝野上下分为两派，以荀文若为首力阻，而以董昭为首者则力推，大家都要看军师我的意见。我等既食汉碌，便为汉臣，如何可做此等无父无君之事！乃力谏孟德“主公身为丞相，已是人臣之极点，不应奢望……”，竟



遭曹操喝退！曹操到底即位魏公，我终于看清了曹操这副名托汉相，实为汉贼的假面孔，可我是郭奉孝，我不是坐以待毙的荀文若，我要行动。

我本欲在长安造反，立杀曹贼，又考虑到吾乃仁人志士，安能做此等事？又欲下野，投奔唯一残留的马腾，可是我在此经营多年，使曹营有了上将两百员，大军数百万，一朝离去总是……于是，我乃联结孔明、徐庶、赵云、张飞一干志士，以调动之名前往汉中，集结大量兵士，突然起事，背离曹操，投靠了马腾，以我身为一品官，俸禄250，统兵20 000的曹营

第一谋士（IQ100+8），以及第一武将（武力100+10），第一模范工作者（政治100+10），第一美



男子（魅力100），并为神仙所赏识，获赐“圣痕”神力的郭奉孝，立刻成为马腾帐下的首席军师。此时我任重而道远，将以马寿成之至弱破曹孟德之至强。

天水地狭人稀，非用兵之所，且马腾帐下武将奇缺，若非我曾在曹营暗中维护，马腾早已是曹操刀下之鬼了。我带来的武将皆被委以重任，我将实现我复兴汉室第一步，放弃天水，夺取益州，以成立事之根本。终于，数年之后，占领四川，马腾微弱势力得以展开。立国号为蜀汉。然而公元221年，随着张飞之死，我的寿命也终于走到了尽头，我托后事于诸葛亮，含恨而终，享年52岁（怎么有点象某人呢？）……

随后，汉中亦为曹丕所夺。诸葛亮南平孟获之后，六出祁山，八定汉中，终于于公元234年寿终于汉中，托后事于姜维。然而，天下人才已然死亡殆尽，蜀汉更是人才不济，空有雄兵百万却无将可派，终于在曹魏以司马懿、钟会、邓艾所率的百万妖魔淫威之下，蜀汉土崩瓦解。此时东吴早已不复存在，伪帝曹髦一统天下……

数十年后，东北鲜卑族崛起，越过长城，击破安睡于和平的魏军，神州大地，过早的进入了五胡乱中原时代。战乱，再一次笼罩这尚未平复的创痍之地……

参考资料篇

一、两点改动

此游戏比以往有两大改动，不一定称得上改进：一是所有将领的武力都被提升的同时，蜀将的能力被重新定级，如智力100的诸葛亮会被降级到92，排名第十一，后期会被提升，我个人倒认为年轻的孔明比较厉害，但诸葛亮在特技方面仍遥遥领先；二是几乎所有武将都有一个威武、闪光的大鼻子头，关羽如果没有胡子我会说他是克林顿的……

二、与身份相关的重要能力

军师：智力、政治、武力；太守：政治；君主：政治；大将：武力、智力。

总体来讲，最重要的是政治力，绝大多数的工作都关系到政治力，更重要的是行动力与政治力是成正比的，抢先把政治力锻炼到110（100+10），即便没有“行动”的特性，每回合也可恢复160左右的行动力，大占便宜。

三、锻炼

游戏中通过“锻炼”可以提高能力，特别是有“锻炼”特性的话，经验值更多。向强过自己的人学习可以获得大量经验值，一两次就可加点。然而想要修炼出特殊技能的话，需要自己锻炼，提升速度很慢。

四、最佳特技BEST 5

自己用:

No1 圣痕：获得召唤兽的必要条件，有了圣兽，只要你不干傻事，绝对所向披靡。

No2 锻炼：可以短时间内将自己变成超级人才。

No3 无双：战斗时，敌方的包围效果无效，就算自己武力不很强，也不怕硬拼。

No4 商才：可以较便宜地进行买卖，因此可以短期内向商人购入较多宝物。

No5 行动：每回合恢复的行动力较多，因此可以进行大量活动。

拥有部下的话:

No1 鬼谋：最厉害的战斗特性，和其它特性混合，可使出如幻术、落雷、仙术等。

No2 医术：可治疗受伤的武将和兵士，战斗时格外的珍贵。

No3 发明：可制造特殊兵器，如连弩、木兽、井兰、霹雳车、火炮。

No4 调教：可编成游戏中究极兵种——象兵。

No5 修复：遭到攻城时，可边打边恢复。不过我从没用过，因为只有我打别人……

特殊的特性:

鬼谋是极罕见的策略，全游戏七个剧本520名武将中拥有该能力的只有6名。且鬼谋自己没有意义，和其它技能合用，就会使出如下超必杀技：

强行+鬼谋=神速；

医术+鬼谋=仙术；

天文+鬼谋=落雷；

占卜+鬼谋=幻术；
神算+鬼谋=空城；
虚报+鬼谋=伪报。

五、32种特殊能力（或称特技）

游戏中的城市分为大城市、学术都市、放牧都市、港湾都市、普通都市五种，在特定种类的都市锻炼特定能力，有可能学会特殊技能。

1.谍报：共73人拥有。在对某一城市进行谍报时，该城市所属整个地区的情报可全部获得。需访问会此能力的武将或者在大城市修炼政治力即可获得谍报能力。

2.发明：共5人拥有。可生产5种特殊装备——连弩、木兽、井兰、霹雳车、火炮。需访问会此能力的武将，或者在学术都市锻炼政治力。要么就杀了诸葛亮，夺下《兵法二十四编》就成，但就怕你下不去手……要不等阿亮死了，杀他儿子诸葛瞻也行，只是你先死还是阿亮先死很难说。

3.调教：共2人拥有。在特产品为铁矿、藤蔓的城市中可以生产终极兵种——象兵。这个能力靠锻炼无法修成，只有向会的武将访问才有可能学得。不过因为只有木鹿大王和兀突骨两人拥有，且他们都是魅力极差、寿命极短的人，所以八成在你学到之前就被宰了或者病夭了。

4.商才：共11人拥有。购买兵粮和宝物时可获七折优惠，在使用君主时拥有这样的武将较有利，自己使用的话在初期没钱时确实好用。这个能力向拥有的武将访问可得传授。

5.应射：共72人拥有。遭到敌军弓箭攻击时可以进行反射，但部队需要配备弓箭的步兵或弓兵。这个能力访问会的武将或在学术都市锻炼即可获得。

6.反计：共48人拥有。在战斗中受到敌军计策攻击时可将计就计使敌军中计。这个能力访问会的武将或在大城市里锻炼武力即可获得。也可把曹操宰掉，抢了《孟德新书》则万事大吉。

7.收拾：共137人拥有。可在战斗中恢复“足止”、“混乱”、“挑拨”状态。这个能力访问会的武将或在大城市里锻炼魅力之外的能力即可获得。

8.侦察：共165人拥有。在搜索陷阱时成功率100%，天气不好时最低也可看到两格远。这个能力访问会的武将或在大都市里锻炼武力即可获得。也可抓住有地图的敌将——张松、吕凯，一刀杀了也就会侦察了。

9.无双：共69人拥有。使敌军的包围效果无效，只有猛将才有，可以独斗四方（前后左右），占领据点后，二流敌将再多也几乎无济于事。这个能力访问会的武将或在大都市锻炼武力即可获得。

10.突击：共48人拥有。使骑兵以外的兵种也可进行突击，重创敌军，也可能将敌军挤出据点，当然自己也要付出代价，配合包围效果关羽一回合就能做掉敌方带兵两万的曹操。这个能力访问会的武将或在放牧都市锻炼武力即可获得。笔者建议没有必要学它，给武将装备骑兵或铁骑兵，兵种附加特性之一就是突击。



11.一骑：共206人拥有。单挑时会比较有利，同时也说明该将领是“武”将，武术大会时可以参赛，文官如果获得此能力也可参加比赛。这个能力访问会的武将或在放牧都市锻炼武力即可获得。

12.强行：共122人拥有。战斗时高速行军，但不同于“神速”的是会损失大量士兵，我不赞成用此计，连用两三次，能折四五千人马。这个能力访问会的武将或在放牧都市锻炼武力即可。

13.修复：共123人拥有。守城时可以修复城门，但最大不会超过原本值。这个能力访问会的武将或在放牧都市锻炼武力即可获得。

14.水军：共45人拥有。河海浅滩上的战斗有利，地形效果相当于平原，此能力非常好用。访问会的武将或在港湾都市锻炼武力即可获得。

15.火箭：共145人拥有。在非雨天时会弓箭攻击的部队可以作出火箭攻击。这个能力访问会的武将或在港湾都市锻炼武力即可获得。

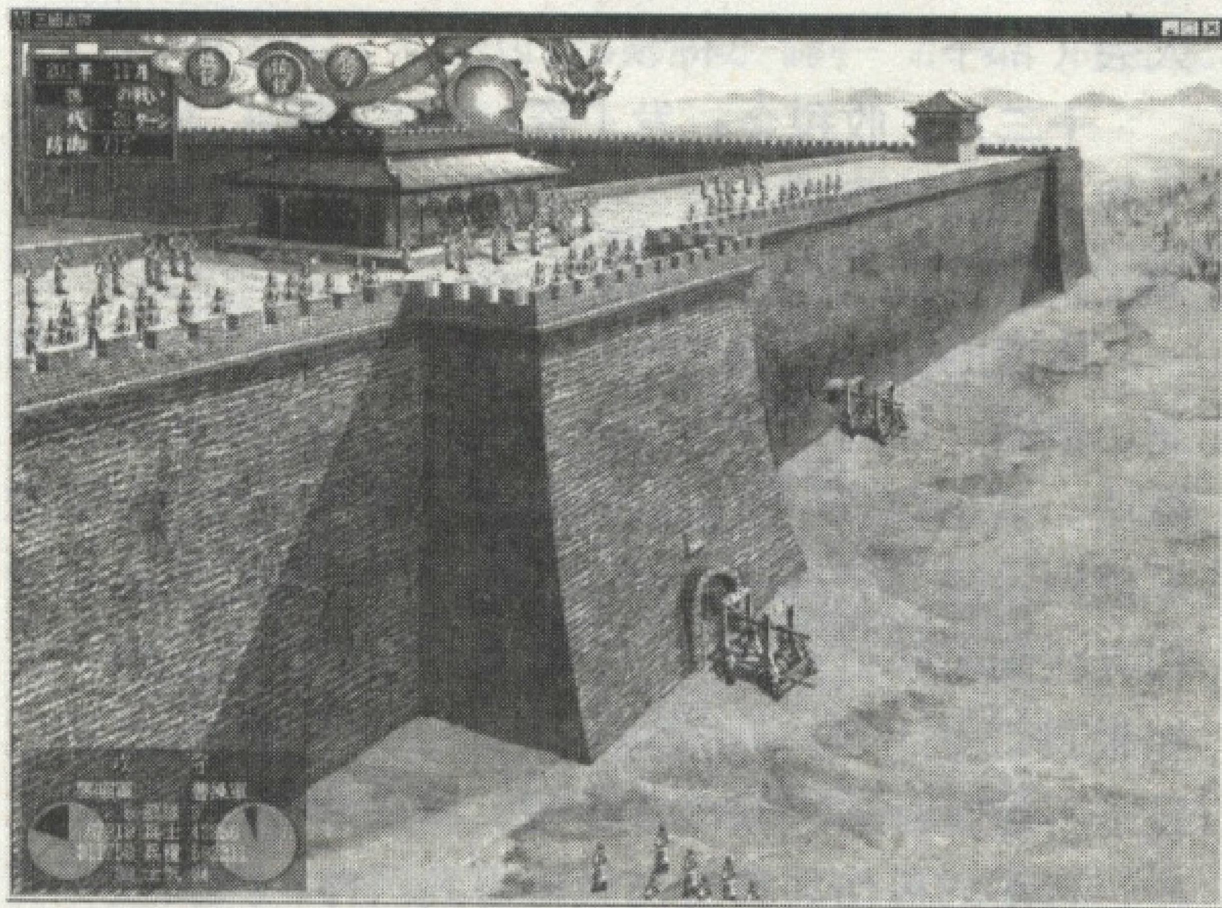
16.乱射：共58人拥有。会弓箭攻击的部队可以对射击对象及其邻接的所有部队攻击。这个能力访问会的武将或不同都市，锻炼武力即可获得。

17.扇动：共110人拥有。可在战斗中扇动敌城住民，降低敌城防御度和敌军的兵士数目和士气，条件

是该城市的治安差，可以先散布流言降低治安。这个能力访问会的武将或在大都市锻炼智力即可获得。

18.神算：共18人拥有。战斗中可用连环、反间、空城3计，但空城还需有“鬼谋”。这个能力访问会的武将或在大城市锻炼智力即可获得。也可以花2500金购买《六韬》，可惜商人卖时你没钱，你有钱时商人又卖别的东西了。不过不用担心，你买不起，别人也买不起，过几个月就出来了。

19.虚报：共79人拥有。可以在战斗中使用“虚报”，如果成功的话，可强行使敌阵营中智力最低的人撤兵，不成功也会使敌人损失几百人。对自己有信



心的人不必用，因为不小心成功了的话，抓的俘虏就少了。这个能力访问会的武将或在学术都市锻炼智力即可获得。

20.天文：共10人拥有。战斗中可以使用“天变”、“风变”，如果有“鬼谋”的话，还能够使用“落雷”，不过不能指定对象，也许会电到自己，那就糗大了。这个能力访问会的武将或在学术都市锻炼智力或魅力即可获得。

21.水攻：共24人拥有。攻城时可以使用“水攻”，会大大降低敌军的防御和士气。天气为“雨”或“暴雨”时较易成功。只有在敌城为港湾都市才能用。这个能力访问会的武将或在港湾都市锻炼智力即可获得。此外若将孙权满门抄斩，理论上可搜出《孙子兵法》，只要孙权没有没落到典当了它……

22.鼓舞：共146人拥有。战斗中可以激励自军的士气，运气好的话可以治疗“足止”、“混乱”、“挑拨”等状态，战斗时多准备几个绝对没有害处。这个能力访问会的武将或不问都市，锻炼智力即可获得。

23.骂声：共91人拥有。战斗中对敌人骂阵一般可骂掉其10点士气，范围是5-15，敌将太强时才会完全失败，建议就不要用它来浪费有限的策略点了吧。这个能力访问会的武将或不问都市，锻炼智力即可获得。

24.穴攻：共42人拥有。攻城战时可以使用“穴攻”的计谋，降低城市防御度，笔者个人的看法是没什么用。这个能力访问会的武将或不问都市，锻炼智力即可获得。

25.鬼谋：共6人拥有。使用六种极强大的策略，但需其它能力合并使用。不可能自学，需访问会的武将方可获得。在“太平要术”和“遁甲天书”上有所记载，因“太平要术”很难找，因此只要瞄着“遁甲天书”，杀掉左慈就行了。

26.圣痕：共0人拥有。表示被天所承认的人，可获得圣兽（神？）的帮助。自学、访问学习都不可能得到。只有名声足够，被评为天下十大杰出青年，拥有十个以上的特技，五个以上的宝物，才会被天神赐予。

27.行动：共28人拥有。恢复的行动力大增，越早拥有越有利。这个能力访问会的武将或不问城市，锻炼政治力即可获得。

28.锻炼：共22人拥有。“锻炼”时增加的经验值可获得10点左右的奖励值，能够快速提升能力，但四项能力全满时，就没有意义了。这个能力访问会的武将或不问都市，锻炼魅力或政治力即可获得。

29.医术：共3人拥有。可使自己的病一个月痊愈，“访问”时可以治疗他人的病。别人拥有时通过“访问”也可以获得治疗。战斗时可使用“治疗”、“仙术”（需鬼谋），可医好负伤兵和武将。不可能自学，需访问会的武将才可获得。建议杀于吉夺《太平清领道》，如果你怕杀于吉惹麻烦的话，捏华佗这个软柿子也行，而且华佗能活到剧本5，也比较好找，于吉只能活到剧本3。

30.占卜：共4人拥有。别人持有时，通过“访问”可以知道死期及延命，但不能为自己占卜。战斗时可以使用“占卜”、“幻术”（要鬼谋）。不可能自学，需访问会的武将才能获得。

31.评价：共13人拥有。在“访问”时可以评价武将，被评价的武将名声值大增（+500），这个能力不可能学习。

32.富豪：共4人拥有。游戏开始时持有的钱会增加，提高收入。没钱时访问“富豪”的武将可以获得资助。这个能力不可能学习。

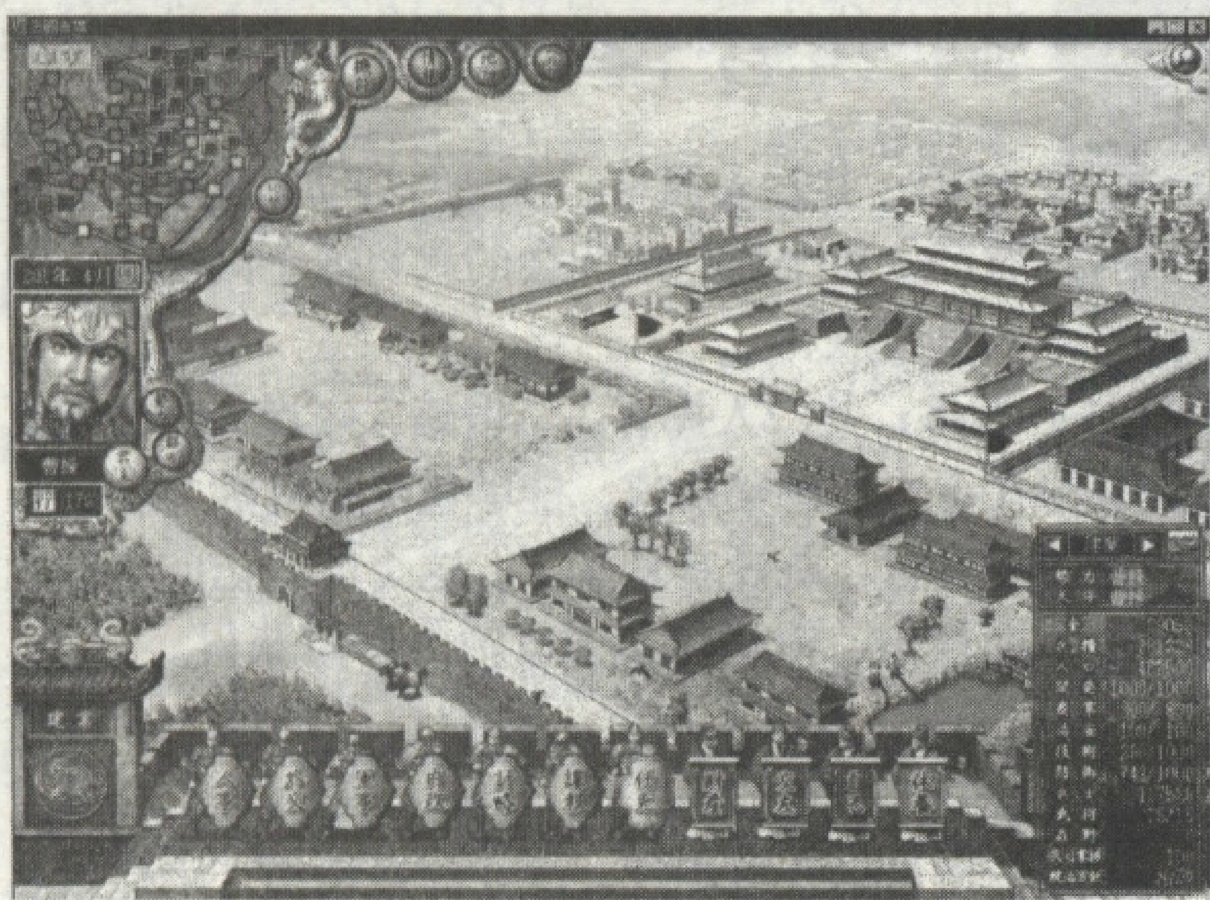
相对来说，越多的限制条件说明该能力获得的几率越高。但总体上即便是详细到在X城锻炼X能力，成功率仍然是微乎其微，笔者只锻炼成功一项“火箭”。通过访问除了废话我没能听到任何有用的东

西，或许是我在对手的“亲密”达到100后就不再访问的原因吧。只要多攒几个宝物，圣痕就在向你招手了。此外，其它的特技，只能听天由命看运气了。

六、名声

名声表示在中原全土该武将的认知度，基本上执行任何公事命令及巡查都可以提高名声，就算掠夺这样的恶行也一样，因为恶名总好过无名——书上是这样说的（著名的混蛋逻辑）。执行命令时，名声上升的幅度受命令重要性及功劳限制，普通的开发、商业等一次只能获得20-100的名声，但如果民掌握度是100的话，工作效果可以上升数倍，同时功劳和名声也可以上升相应数字，达到200左右。快速提升名声有以下5种方法：

1.奉献：把自己的钱献给所在的城，可以快速大



幅提高名声；

2.人物评价：向有“评价能力”的武将访问，亲密度低时可获得“看相”，一次提升500名声，且能反复使用，一分钱不花！好好用的话，一年被评为“十杰青年”不是梦！

3.头功：战斗中勇往直前，大破敌军夺得头功，而且功劳值越多，增加的名声值也越多，这是正统派的作法，如果你是个男人的话，就去打去拼吧！（我……我并不是说女性不行，这是套话，是激将法，是对那些有头没脑的男人说的，请姐姐们莫要见怪，嘿嘿……）

4.官爵任命：被任命官爵的话，名声也会相应提高，当然较高的官职提升的名声也较多，被任命为丞相的话一次性提升2000点。但是要想被任命官职的话，在那之前要有被任命所需足够的名声和贡献度，等达到条件时，2000点的名声已经没在你眼里了……

5.大会优胜：武术大会和汉诗大会上夺得优胜和亚军，名声和功劳都可以大幅上升。尤其是冠军，各提升500，并且如果工资仍然低于250的话可以得到提升工资。君主持有宝物时可能被赏赐，要么就是获得数百到一千多的钱（与所在城的金量有关）。

七、定期事件

一月：收税金；发工资；发生蝗灾；瘟疫结束；奇数年的一月有名士十选（对游戏者赠金或延命或发放圣痕）；游戏者身为武将时，每五年有表彰、即位等特殊事件。

四月：收税金；发工资；发生台风、洪水、瘟疫。

七月：收税金、兵粮；发工资、兵饷；奇数年七月汉诗大会（部下将领5名以上）；偶数年七月武术大会（部下“一骑”将领8名以上）。

十二月：收税金；发工资；蝗灾结束；发生大雪（战斗会受到影响）。

八、传说的圣兽

传说的圣兽（光荣公司传的）有4只，分别是黄龙、麒麟、凤凰、大鹏，有光明系、黑暗系和辅助系魔法。黄龙会产生落雷，使实行部队视野内的全部敌军遭到雷击，天气变成暴雨；麒麟会使自己部队的一切异状同时获得恢复，兵士数增加到最大限。那么，如果我带了十名一品武将，每人100兵，实行之后，我是不是就有了200 000人了呢？凤凰使敌全军遭到火攻，自军的负伤兵和受伤武将得到医疗；大鹏使所有敌军进入“混乱”、“足止”状态，天气变成无风。

持有圣兽时，在战斗中可以进行召唤，圣兽收工后就回家了，所以只能用一次，用后还要再找。在万不得已时使用圣兽可以扭转乾坤。

圣兽的入手条件：持有“圣痕”特性，访问拥有“一骑”或“无双”的武将。外出打猎时遇到虎，将虎扁倒，有可能获得。然而“虎”也是多种多样，就像人一样，连军师的武力都能打赢的“虎猫”，当然不可能蕴藏有神灵之力，如果找到了能和吕布平分秋色的猛虎，才是你的运气（真的是运气？不要打虎不成反被虎打了），要注意圣灵所寄的虎是会说话的。老虎的种类及武力值（标注于括号中）如下：

虎猫（70以下）、小虎（79以下）、老虎（79以下）、正虎（80-89）、赤虎（80-89）、中虎（80-89）、狂虎（90-94）、黑虎（90-94）、大虎（90-94）、贵虎（95-99）、龙虎（90-95）、王虎（90-95）、景虎（100以上）、百虎（100以上）、白虎（100以上）。

由于圣兽每种只能存在一匹，所以如果别人先拥有了，或自己已经拥有了的话，就不能再取得。我也不建议让你去杀有圣兽的武将，因为如果他有圣兽的话，九成被杀的是你。

九、策略

游戏中共有32种策略，没有参军则不能使用，其中“陷阱”是守方使用的。策略必须在作战会议上决定，在战场上由参军使用，数目有限，需耗策略点（在括号中标注），策略点总数等于总大将+参军的点数。

陷阱-火（15）：九格同时起火。

陷阱-水（20）：九格同时放水。

陷阱-毒（15）：九格同时出现毒雾。

陷阱-石（20）：九格内落下巨石，好大块……

陷阱-穴（15）：九格出现陷马坑。

连环（20）：水上连环不动。对“水军”特性无效，需“神算”特技。



神速（30）：不损兵的强行军，需“鬼谋”、“强行”特技。

虚报（30）：令敌一部队强行撤退，需“虚报”特技。

骂声（50）：降低敌士气，需“骂声”特技。

鼓舞（30）：激励士气，需“鼓舞”特技。

仙术（40）：治疗自军伤员和武将，需“医术”、“鬼谋”特技。

天变（20）：改变天气，需“天文”特技。

风变（20）：改变风向，需“天文”特技。

落雷（50）：雷击，不分敌我，需“天文”、“鬼谋”特技。

幻术（50）：复数敌军混乱，需“占卜”、“鬼谋”特技。

反间（30）：敌军同盟势力中途撤军，需“神算”特技。

急援（30）：一回合援军赶到。

暗杀（30）：令敌将处于濒死状态。

增计（50）：增加全军的策略点数。

敕令（200）：令攻击军全军撤退。需自军持有献帝，献帝未禅让，且自军不是皇帝。

穴攻（20）：挖松地面破坏城池，需“穴攻”特技。

水攻（50）：放水攻城，需“水攻”特技。

扇动（30）：扇动百姓造反，需“扇动”特技。

掠夺（20）：破坏城的内政值。

地突（10）：地道攻击城兵。

阳动（20）：声东击西破坏城门。

空城（100）：令敌军士气大跌，需“神算”、“鬼谋”特技。

伪报（200）：令敌军全军撤退，需“虚报”、“鬼谋”特技。

火积（10）：火烧攻击方的兵粮。

急袭（10）：开城门向攻城军突击。

征兵（50）：守城时花费兵粮征兵。

暗讨（50）：敌军全军内讧。

十、计略

游戏中共有16种计略，由普通将领使用，需耗计略点（在括号中标注）。计略点是各人智力+将军位之和，计略点可以由参军用“增计”来恢复。

火计（10）：放火。

混乱（10）：使敌混乱。

同讨（20）：内讧。

足止（10）：使敌军无法前进。

挑拨（10）：使敌将失去冷静。

灭火（5）：灭火。

搜索（10）：搜索陷阱。

伏兵（20）：步兵在山林中埋伏待机而发。

寝返（0）：要敌将投降，需在“作敌”之后。

埋伏（0）：使敌军混乱，一部分投降过来，需在“伏兵”之后。

收拾（10）：将“足止”、“挑拨”、“混乱”的部队恢复。需“收拾”特技。

强行（10）：强行进军，会丢失大量士兵，需“强行”特技。

修复（20）：修复城墙，需“修复”特技。

治疗（30）：治疗某一武将和部队，需“医术”特技。

占卜（20）：不知会发生什么事，需“占卜”特技。

召唤（100）：召唤圣兽，需持有圣兽。

十一、阶级

阶级	必要功劳值	最低俸禄	兵权
1品	10000	150	20000
2品	5000	100	17000
3品	1500	60	14000
4品	500	30	12000
5品	0	10	10000

十二、宝物一览（注1）

	名称	效果	忠诚	备注
战马	赤兔马	强行，退却成功	+15	S1~S2，吕布；S3~S5关羽
	爪黄飞电	强行，退却成功	+10	S3~S5，曹操；S6~S7曹丕，购买
	的卢	强行，退却成功	+10	S4~S5，刘备；S6~S7刘禅，购买
	绝影	强行，退却成功	+10	S1~S5，曹操；S6，曹丕；S7曹髦，购买
	大宛马	强行，退却成功	+10	S1~S6，王双，购买
武器	七星剑	武力+3	+25	S1，董卓，购买，经常出现在公孙瓒手中
	倚天剑	武力+10	+20	S1~S5，曹操；S6，曹丕；S7曹髦，购买
	青钢剑	武力+10	+20	S2~S3，曹操；S4，夏侯恩；S5~S6，赵云；S7，赵统，购买
	方天画戟	武力+8	+18	S1~S2，吕布；S3~S7，郭焕
	青龙偃月刀	武力+5	+10	S1~S5，关羽；S6，关兴；S7，关统
	蛇矛	武力+5	+10	S1~S5，张飞；S6，张苞；S7，张绍
	铁脊蛇矛	武力+2	+8	S1~S5，程普
	雌雄双剑	武力+7	+15	S1~S5，刘备；S6~S7，刘禅
	古锭刀	武力+2	+8	S1~S3，孙坚；S4~S6，孙权；S7，孙亮
	三尖刀	武力+2	+8	S1~S2，纪灵
	双铁戟	武力+2	+8	S1~S2，典韦
	大斧	武力+2	+8	S1~S6，徐晃
	铁鞭	武力+2	+8	S1~S5，黄盖；S7，文鸯
	铁蒺藜骨朵	武力+2	+8	S1~S5，沙摩柯
	流星锤	武力+2	+8	S1~S6，王双
	短戟	武力+1	+5	S1~S2，典韦，购买
	飞刀	武力+1	+5	S1~S7，祝融夫人，购买
	手戟	武力+1	+5	S1~S4，太史慈；S5~S7，太史亨，购买
	袖箭	武力+1	+5	S1~S6，诸葛亮；S7，诸葛瞻，购买
地图	平蛮指掌图	侦察	+10	S1~S3，张松；S4~S5，刘备；S6~S7，刘禅
	西蜀地形图	侦察	+10	S1~S6，吕凯
医书	青囊书	医术	+20	S1~S5，华佗
	太平清领道	医术	+20	S1~S3，于吉
奇书	太平要术	鬼谋、智力+10	+30	张角和南华老仙都不存在，似乎也不能购买，我曾经用曹操在建业内政值全满，民掌握100时，多次巡查后有百姓献上。
	遁甲天书	鬼谋、智力+10	+30	S1~S6，左慈
兵书	孙子兵法	水攻、智力+8	+25	S1，孙坚；S2~S3，孙策；S4~S6，孙权；S7，孙亮
	兵法二十四编	发明、智力+8	+25	S1~S6，诸葛亮；S7，诸葛瞻
	六韬	神算、智力+8	+25	购买
	孟德新书	反计、智力+3	+10	S1~S5，曹操；S6，曹丕；S7曹髦
经书	论语	智力+5	+10	购买
	老子	智力+5	+10	购买
	庄子	智力+5	+10	购买
	诗经	智力+5	+10	购买
	书经	智力+5	+10	购买
	礼记	智力+5	+10	购买
	易经	智力+5	+10	购买
史书	春秋左氏传	政治+10	+30	购买
	史记	政治+10	+30	购买
	汉书	政治+7	+15	购买
	战国策	政治+7	+30	购买
论文	论语集解	政治+5	+10	S1~S6，何晏
	典论	政治+5	+10	S1~S6，曹丕；S7，曹髦
	搏奕论	政治+5	+10	S1~S7，韦昭

论文	时要论	政治+5	+10	S1~S7，王基
	治论	政治+5	+10	S1~S7，王昶
	辩道论	政治+5	+10	S1~S6，曹植
	乾像历注	政治+5	+10	S1~S6，阚泽
	孝经传	政治+5	+10	S1~S6，严峻
	仇国论	政治+5	+10	S1~S7，谯周
玉玺(注2)	玉玺	魅力→100	+50	S2，袁术；S3~S5，曹操；S6，曹丕；S7，曹髦。
一般宝物	九锡	——	+50	S5，曹操；S6，曹丕；S7，曹髦
	铜雀	——	+20	S5，曹操；S6，曹丕；S7，曹髦
	羽扇	——	+10	S1~S6，诸葛亮；S7，诸葛瞻
	长信宫灯	——	+15	购买
	博山炉	——	+15	购买
	龙的方壶	——	+15	购买
	涂漆木鼎	——	+15	购买
	金象壶	——	+15	购买
	和氏璧	——	+15	购买（注3）
	牛灯	——	+15	购买
	神兽之砚	——	+15	购买
	玉龙纹璧	——	+15	购买
	吕氏镜	——	+15	购买

注1：Sx代表剧本，共有7个剧本，宝物持有者存在时，只有杀掉其人或者继承他的遗志才能获得，俘虏敌人不能夺得宝物。不存在时，一般可以向商人购买，但有些过于神奇的东西，要靠特殊方法获得。宝物的价格一般是它所能提供的忠诚度的100倍，即忠诚+15，价格即为1500元。实际上提供的忠诚度还要看武将与君主的相性和亲密度。

注2：同太平要术一样，在建业巡查时曾经获得。日本人对玉玺的认识有错误，玉玺被画成完美无瑕，而事实上，西汉王莽篡政时太后用玉玺打王莽，撞在殿前柱子上摔碎一角，玉玺不再完美。摔碎一角被用黄金镶嵌补加，并非完全的玉石。

注3：又是一处日本人对玉玺的错误认识，和氏璧就是玉玺，正史云：卞和采于荆山之下，受两刑终献于楚王。秦灭楚而始皇帝得之，过洞庭湖风浪大作，投之入湖则浪止，七年后，始皇帝复得于路人。刘邦入咸阳后得秦三世——子婴献上，遂成“传国”玉玺。可见后汉三国时，和氏璧已经成为玉玺。

十三、战功一览

内容		战功值	备注
杀敌军数目		战士数的1/10	用计杀敌时也算
擒拿敌将		500	攻城战时只有个别行动才算
消灭敌军	君主	3000	
	大将	2000	攻城战时只有个别行动才算
	参军	1500	
	一般	1000	
攻方占领据点	山	800	
	关	1600	
	城	2000	
	鹿岩	1200	
	沙洲	500	
占领最后的据点达成作战		1000	
守方夺回据点（断粮道）		500	站在据点上每合上升500
策，计略的成功		0---300	大部分100---200
参加一齐攻城	攻门		
	攻城		
个别行动攻门		攻克防御值*10	
拒绝参加一齐行动		-10	
临阵脱逃		缩水至1/3	我很想斩他可惜不能……
自己全军覆没		缩水至1/2	是否被擒无关

十四、兵种一览

名称	机动力	必要装备	备注
步兵	8~11	无	基本兵种。
藤甲兵	8~11	藤甲	防御力、浅水机动力高于步兵，但容易着火。
骑兵	10~13	战马	机动力、攻击力较高，但在山地、森林等地形消耗的机动力高于步兵。
铁骑兵	9~12	战马、铁甲、马铠	厉害！攻、守、速度、策略、防御首屈一指。贵是贵了点，但绝对物超所值。
象兵	7~10	象	据说是终极兵种，没用过。
弩兵	8~11	弩	可以两步攻击，是块鸡肋。
井兰	8~11	井兰	攻击守城士兵用。
霹雳车	8~11	霹雳车	攻击城墙用。

十五、"访问"的特殊事件

事件名	亲密度	其他条件	事件内容
人物评价	50↓	对手有"评价"的特技	对自己进行评价,名声上升500
参观名胜古迹	81↑	对手城中有名胜古迹	参观名胜古迹
延命的仪式	81↑	对手有"占卜"的能力	死期将近的武将可获延命仪式; 花费黄金1000
富豪的援助	21↑	对手有特技"富豪" 对手不是君主 自己的所持金不足500	获得赞助
治疗依赖	51↑	对手有特技"医术"	获得治伤
探病	21↑	对手受伤或生病	对手的病伤快速恢复
谗言	51↑	对手是自势力的君主	会被问及其他武将,如果进谗言,则自己与该武将的亲密度,以及该武将的功劳和忠诚度都会下降
暗杀	???		暗杀访问的对手,可能失败
狩猎	21↑	双方都有"无双"或"一骑"	被请去打猎,途中常常遇到老虎,与老虎可以单挑,名声上升
传授特技	81↑	对方有自己没有的特技	可以学得特技

十六、装备一览

名称	技术	经费	特产	备注
战马	0	500	马	可编成骑兵;是编成铁骑兵的条件之一。
弓箭	100	300	木材	步兵可以进行射程一以内的弓箭攻击,事实上没有多大意义。
弩	300	500	木材	可编成弩兵
连弩	400	1200	木材	要"发明"能力,弩兵可以进行两次攻击。
井兰	600	1500	木材、皮革	需要"发明"能力,攻城时可以编成"井兰"部队,相当于官渡之战中袁绍军的土台。
霹雳车	700	2000	木材、皮革	要"发明"能力,攻城时可以编成"霹雳车"部队,其实就是投石车。
艨艟	0	1000	木材	港湾都市,增加浅水机动力。
楼船	500	2500	木材、铁矿	港湾都市,增加海上机动力。
铁甲	100	800	铁矿、皮革	铁骑兵的条件之一。
马铠	200	1000	铁矿、马	铁骑兵的条件之一。
藤甲	200	1000	藤蔓	可以编成藤甲兵。
木兽	1000	4000	木材、铁矿、硝石、硫磺	要"发明"能力,步兵对象兵的攻击防御都变的有利。
火炮	900	3000	木材、铁矿、硝石、硫磺	要"发明"能力,霹雳车可以作出火炮攻击。
象	0	10000	藤蔓、铁矿	在永昌城,有"调教"能力,可编成象兵。

十七、即位事件

即位	条件	条件
公	官爵是丞相 挟持有后汉皇帝	君主名声超过16000 朝廷贡献度200以上
王	官爵是丞相或者公; 挟持有后汉皇帝	君主名声超过18000 朝廷贡献度230以上
自称王	官爵不是皇帝、王、公; 未挟持后汉皇帝	君主名声超过18000 已存在皇帝或王的其他势力
皇帝禅让	官爵是王; 挟持有后汉皇帝	君主名声超过20000 后汉皇帝尚未禅让
王→自称皇帝	官爵是王; 未挟持后汉皇帝	君主名声超过20000 后汉皇帝已经禅让
自称皇帝	官爵不是皇帝、王、公; 未挟持后汉皇帝	君主名声超过2000 君主有玉玺
共同条件:身份为"一般"或"太守"的部下5名以上		

十八、兵科消费机动力

兵种/地形	山	河	海	路桥	平地	湿地	森林	浅滩	沙洲	据点
步兵	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
藤甲兵	3	6	7	1	2	3	3	4	2	3
骑兵	4	7	7	1	2	5	4	5	2	3
铁骑兵	4	7	7	1	2	5	4	5	2	3
象兵	4	7	7	1	2	5	4	5	2	3
弩兵	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
井兰	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
霹雳车	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
持有艨艟		3						3		
持有楼船			3							

十九、名胜古迹一览

反复对该都市的武将进行访问，当亲密度提升到81以上，就会被邀请去探访名胜。

名胜	所在都市	难点简述	名胜	所在都市	难点简述
万里长城	北平	——	三峡	江州	——
桃园	蓟	三英结义	白帝城	永安	白帝托孤
邯郸邺台	邺	赵武灵王胡服骑射阅兵台	石林	云南	——
泰山	北海	——	嵩山	宛	——
琅琊台	城阳	为始皇帝所爱之面海奇观	檀溪	新野	刘备马跃檀溪
戏马台	下邳	项羽阅兵地	隆中	襄阳	三顾茅庐
孔子庙	小沛	——	赤壁	江夏	——
白马寺	洛阳	佛教传入后，第一座寺院	玉泉寺	江陵	长坂坡以西，建于后汉末年
三门峡	弘农	函谷关东北天险之地	洞庭湖	长沙	——
始皇陵	长安	——	桂林	零陵	——
街亭	安定	马谡失街亭，三面绝壁的交通要冲	庐山	庐江	——
栈道	武都	——	黄山	建业	——
终南山	汉中	——	甘露寺	吴	吴国太相中刘备，周郎妙计安天下，陪了夫人又折兵
剑阁	梓潼	联结蜀与汉中的要地，绝壁险要	钱塘江	会稽	项羽誓师之地
都江堰	成都	秦朝李冰父子兴建	黄鹤楼	柴桑	——

二十、对太守委任的效果

方针	内政						军事					计略
	开垦	商业	治安	生产	技术	补修	出阵	征兵	训练	购入	卖却	全
治政	◎	◎	◎							○	○	
技术			◎		◎					○	○	
防卫				◎		◎		◎	◎	○	○	
军备				◎			◎	◎	◎	○	○	
委任	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
待机												

◎优先执行 ○一般执行 空栏不执行

二十一、单挑和行动

可以在单挑时发出以下命令：

大技：寻求必杀一击，但容易失败，在战局不利时赌一赌也是好的；果敢攻击：三次攻击行动，一次随机，比对手强时用；普通出招：四次都是随机，必杀技、连续技较难使出；防守第一：两次防守，两次随机，对手较强时用，寻找对手的破绽反击；只守不攻：四次全是防守，目标是拖时间好平手。虽然很可耻，但个别时候能够反击。

行动共有七种，玩家每回合行使的命令可以造成四次行动，当中横斩、纵斩、直刺是攻击系，回避是防御系。下面介绍一下三种辅助系的行动：

气合：多少提高一些攻击力；集中：提升集中力，之后必杀技、连续技、反击较易使出；大喝：大吼一声，之后攻击速度会有所提升。

二十二、地形一览

机动力表示军队进入时消耗的机动力点数；效果表示在该处驻扎军队的防御力：A高、E低、S超强。

地形	机动力	耐久度	效果
平地	2	——	B
草地	2	——	B
湿地	4	——	D
森林	3	——	A
浅滩	5	——	E；"水军"为A
桥	1	——	C
山	3	——	A
河	7	——	E；"水军"为A
海	7	——	E；"水军"为A
街道	1	——	C
城	3	200	S
鹿砦	3	120	S
洲	2	50	B
山（据点）	3	80	A
关	3	160	S

总评 90

制作 KOEI　类型 策略
发行 KOEI　语言 日文
载体 CD×1　环境 Win95/98
画面
音响
操作
剧情
娱乐

这段时间在各种报刊杂志、游戏站点的PC Game排行榜上，我们都可以见到《模拟人生》(The Sims)的身影。这款由Maxis所设计，EA所发售的模拟类游戏在榜上居高不下，足见玩家对它的青睐。究其原因，我个人认为，可能是现在越来越多的人抱怨生活得太累、太紧张，想另找一个世界，去做一些自己梦想而现实中却没法实现的事情。

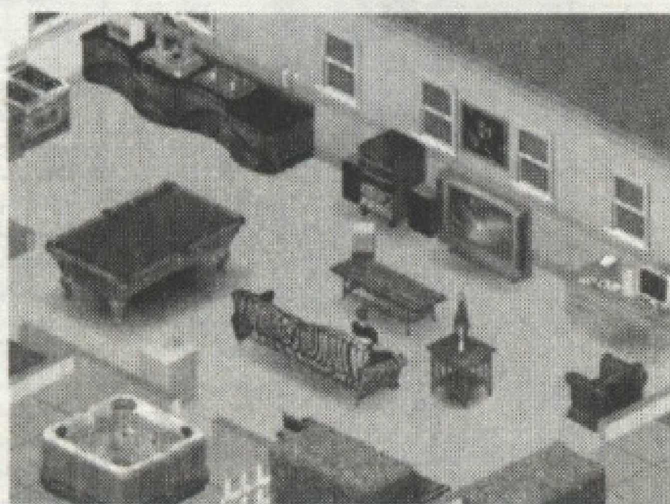


模拟人生 让我一次活个够

北京 Mantis

电影《黑客帝国》可以说是对现代文明的一种质疑，也卖得越来越火……

上面说的似乎扯远了点，闲话少说，还是回到正题。在我看来，《模拟人生》就是一个稍微复杂的小孩玩的过家家。在这个虚拟的世界中，是以家庭生活为中心，玩家要负责自己扮演的人物的一切 -- 衣、食、住、行。比如说，你要把小套的勺子、盆碗等玩具餐具摆摆好，还要教他们说话、唱歌或走路。可能正是由于贴近日常生活的友好性与内容丰富的趣味性，特别适合新上手的玩家，使得这个游戏在上市后迅速风靡。



游戏一开始，你先得创建一个家庭，最好是一男一女双人组合。各位，请听我说，实际上是这样的，因为两人组合有很多好处，让我与你一一道来。首先，在创业初期，两人组合比较轻松，挣钱也快，发展得好今后还可以成家（嘻嘻）；要是一个人的话，挣钱可不那么容易了。另外，两人间的交流可以很快提升社交指标，在情绪上还可以保证两人的愉快；如果是单身的话，就很惨了，你要进行社交活动，得打电话一个一个地召集其他人过来，真是费时费力，而且没过几天人际关系就剩一点点了，很辛苦的。有这么多的好处，何乐而不为呢？还得注意一点，不要把个性差异很大的人组合在一起，强扭的瓜不甜嘛。

"住"的问题是你要面对的第一个难题。在初期最好购买现成的户型，这样做便宜又省事，当然等你有了经验后也可以尝试自己买地搭建房屋。接下来的事情，就是购买一些日常生活必需品。我觉得下面的东西少了就没法生活，小列清单一张（仅供参考）：床一张、一套灯具、垃圾桶、桌子一张、椅子若干把、案板两个、水槽一个、冰箱一个、烤箱一个、马桶一个、淋浴器一个、防盗报警器、火警报警器、电话一部。还有最好买沙发和电视，很难想象，没有电视模拟人的娱乐度怎么来增加。

"吃"的问题也要注意，在初期，应该尽快的提高烹饪技能，不然的话，饥饿度恢复得慢（人是铁饭是钢嘛），还有一个更可怕的是做饭的时候容易失火。我可是有这样的教训，第一次玩的时候，由于没注意这一点，第三天早上起来做饭时，就引起了一场火灾，弄得家里一片慌乱，所有的灭火器用完了，也没把火扑灭。而且由于不太熟悉，找了一阵才找到电话，打火警才得以平息。所以，我在这里提醒各位一定要注意防火，而且一起火马上报警，再自己灭火。

开始的时候，还有一件很重要的事情就是找工作，不然你就只有靠喝西北风过日子。最简单的就是查看门口的邮件，说不定就能找到一个。其实，在《模拟人生》中是相当重视现代信息手段的，在你找工作的时候，最好花999元买一台电脑（比现实中的便宜多了）。这样做的好处是，你可以用电脑上网，一次可以找到三个工作，而如果你单靠收信的话，需要三天，而且邮件提供的工作可能比较差。怎么样，还是上网找工作爽吧，现在上网在年轻人中也是一种时尚嘛。等你选好工作后，你的模拟人的生活也就进入了正轨。接下来你要做的是，平衡和发展你的各项属性（包括：饥饿、体力、舒适性、娱乐、卫生状况、社交、小便、房间），看样子还是比较"累"啊。

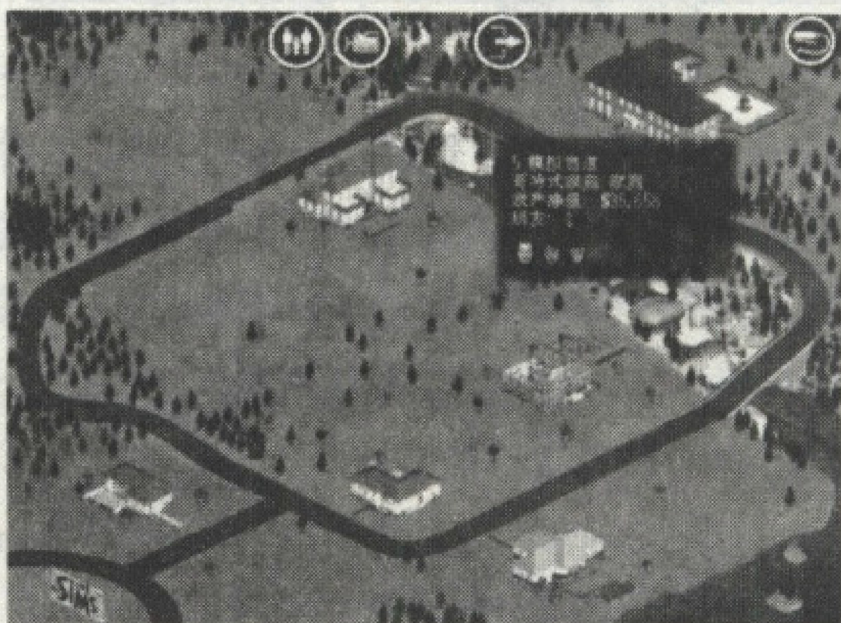
SIMS可以说是得到了很多玩家的喜爱，但我还是要抱怨几句（这位仁兄，有话好好说，不要动手吗）。我觉得，里面可选的职业太少，并且性格和职业之间的关系也不是很大，如果能增加一些转职的选项就肯定更好玩了。另外游戏中的男女性别差异也没体现出来。我想这些都可以稍作调整，也可能是我吹毛求疵。

可是话又得说回来，《模拟人生》仍是我喜欢的模拟类游戏。废话少说，我得继续模拟人生了。最后，还有一个好消息告诉大家，预定在今年下半年度正式推出的《模拟人生》资料片将会在5月份的E3大展中先让大家过过瘾，到时模拟人生的玩家有更多的物件可以互动，更多的人物个性可以选择扮演。

北京　刘洋

The SIMS 模拟的人生，模拟的生活

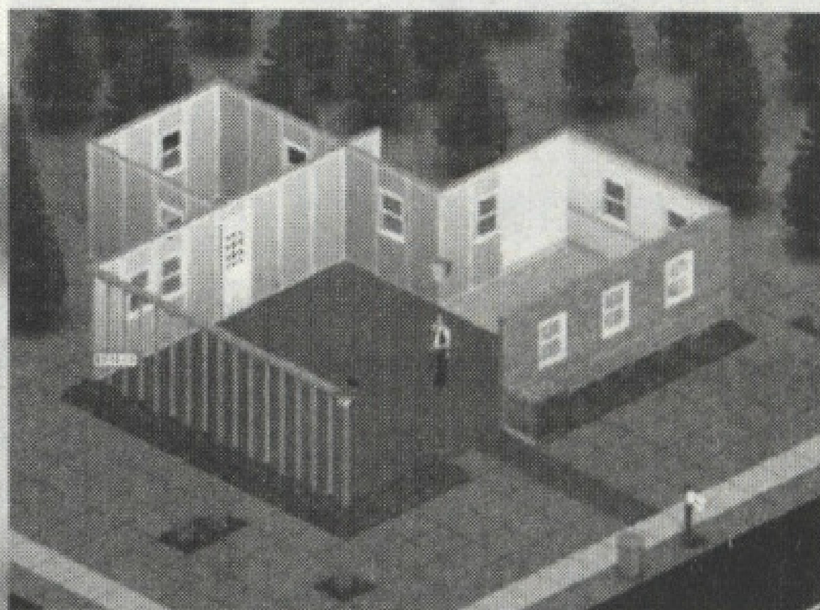
今年3月刚刚上市的《模拟人生》(The Sims)作为EA今年的开张作品可谓是最成功的一部……在上市短短3周的时间就已经在北美地区销售出215,000多套，为公司创造了860万美元的可观收入。该游戏目前有包括中文在内的14种语言以上的版本。根据公司市场部门负责人介绍说：游戏的玩家多半是18-30岁的群体，而且值得一提的是其中有1/4的玩家是女性的。看来游戏的市场定位的确不凡。在最近公布的游戏销售排行榜上继续领先，有分析家指出游戏的销售势头并没有减弱，领先地位还会继续保持。著名的PC DATE分析家Matt Gravett指出："《模拟人生》是EA公司最近非常有创造性的作品之一，在去年EA公司曾经以《模拟城市3000》创造了不错的业绩，完全可以继续做其续集作品，但却推出了《模拟人生》。虽然都是出自Will Wright之手，但整体设计风格却不甚相同，当人们讨论它的时候，你可以听到各种不同的描述，实际上没有人真正知道具体的情况究竟怎样。有些人会说它是一个虚幻的电子游戏室，有人会说它是一个电子宠物，还有一些人说它是模拟家庭。不错，你们都答对了，模拟人生实际上是这些所有的总和，甚至还有更多。在游戏中你需要面对的是各种各样的生活中的琐碎事情，正像有一首歌中唱到的一样：生活像一团麻，总有那解不开的小疙瘩。它很真实。可以毫不夸张地说游戏是今年第一季度上市产品中的翘楚，或者在今年的销售中会创一个记录。



在《模拟城市3000》里，玩家可以控制的是一个庞大杂乱的大都市和相对很少的一些人，他们的日常生活都将由你来安排。但却不能直接控制他们的行动，只能借助改变他们周围的环境来达到你想要的结果。如果你要建一所房子，他们可能不会占用它。而在模拟人生里，事情发生了改变。故事需要进行大约7年时间，游戏的构思自然来源于模拟城市的创造者Will Wright。作为一个策略的模拟建筑类游戏，玩家可以自己设计出心目中梦想已久的建筑。当然，这些建筑里还是不能离开人的存在，所以模拟人生就使这个游戏继续发展下去。玩家在模拟人生里还是要建造很舒适的房子，记住家人的各种行为反应，比如饥饿、爱好、胆量、精力等，因此你必须时时刻刻关注他们。

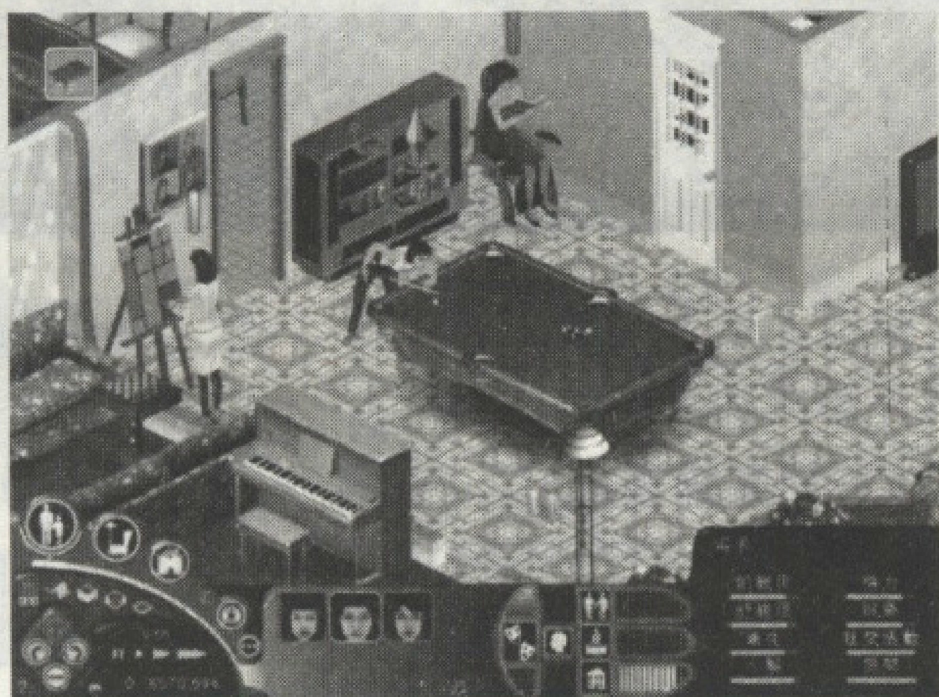
如何开始游戏可以说是玩家第一个会遇上的问题。各位在第一次进入游戏时不妨选择newbie的家庭，先上一堂补习课，学习如何去造sims，如何去找一份工作及如何去交友。当上完补习课后，便可以使用自己制造的sims来玩游戏。

起初只有一块空地，玩家需要建造自己的房子。需要指出的是必须有一间以上的房屋，因为游戏针对的是社会群体，他们需要互相联系并融洽地生活在一起。《模拟人生》本身创造的就是一个类似的可以控制的游戏。每间房屋都有自己的特点，比如整洁干净和它的开支情况如何等等。把这家人安置其中一所房子，就算是最小的一所也可以，然后在屋中放一部电话，这个家庭只是会用来作为玩家自己所使用的sims的朋友。由于在游戏初期电脑只会安排五位邻居给玩家的sims认识，但是五位朋友是不足以令sims在工作时升到很高的职级，所以有必要把更多的朋友放入游戏中。而如果没有电话是不可以把邻居请来作客的，除非是他们自己过来，所以就算屋内没有任何家具及摆设，也必需有一部电话。你还可以自己设计他们的性别和外貌，甚至是创造一个特定的皮肤，使你喜欢的人更具个性化。



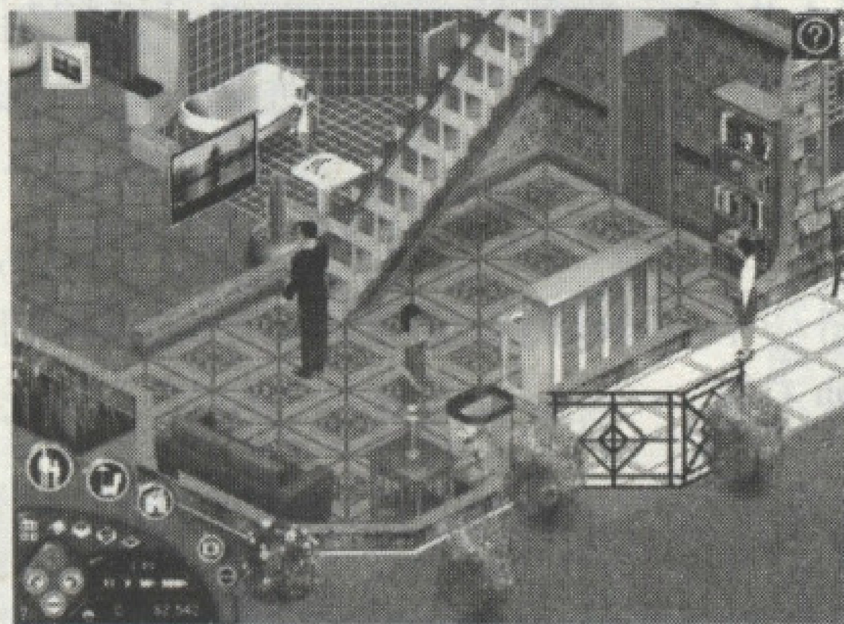
玩家周围的每间屋都可以看作是另一个独立的游戏。当你在一个家庭里工作的时候，你只可以控制那个家庭的成员，邻居间可以互相访问和联系，但是你

不能直接影响他们的行动。虽然他们独立行动，但是玩家可以通过控制屋子里的人做出一定的行为来改进关系，如讲一个笑话，一点小摩擦，逗笑等等，这样就可以改进相互之间的关系，使他们的相处更加融洽。一般来说一些人比较喜欢玩笑不喜欢挠痒，所以你必须通过你的行为改进相互之间的和睦关系而不是打破这种关系。



玩家模拟的人也可以打斗、结婚、看电视、叫外卖或是被偷窃，甚至是救火等一些意外的情况，与实际生活中人们所遇到过的情况一样。就像在模拟城市中没有一个真正的结局一样，只要你达到了目标，这就意味着只要你让你的sims一直保持着幸福，就算是成功了。但是在游戏中还是有大量的情节挑战你，打破你的日常生活。

一旦有了新家以后，就要有适当的装置来满足日常生活的需要。这就意味着他们需要工作赚钱来负担起这一切开支。有10个职业供选择，每个职业都是从最低级做起，这是无可避免的，如电影明星的佣人，小偷，诺贝尔奖获得者的图书管理员等等。但是你的所有的人必须是很乐意努力工作的，而且甚至是休息、进餐都必须是在舒适高兴的环境下进行。当然，工作不是自己找上门来，而是需要你去找，订阅报纸或是购置一台电脑上网查询都是收效不错的方法。但报纸上一天只有一份资料，而上网却可得到三份。想必也是游戏设计者的得意之笔。见到合适的招聘广告，跟着应征，之后便可成为上班一族。一旦找到了工作可千万要努力，连续两天不上班就要下岗，这一点请留意，以免因一些小事不上班而失去了工作。每次上班前一小时会有车来接，如果错过了便没办法再去上班了。在升职后，工作时间会有所不同，这方面要注意一下，切勿睡过时啊！我的两个sims已经被我培养成了工作狂，他们到现时为止，职级分别是theorist和assmeblywonam。究竟要怎样做才能升职呢？并不是靠奉承自己的老板，也不是靠运气，而是要不断地进修，只要达到升职的技能要求，有足够的朋友数目与极良好的工作表现便可。要查看所需的技能只要按job的按钮便会有显示，白色线是指到下一个职级所需要的技能，而所需要的朋友数目及现时的工作表

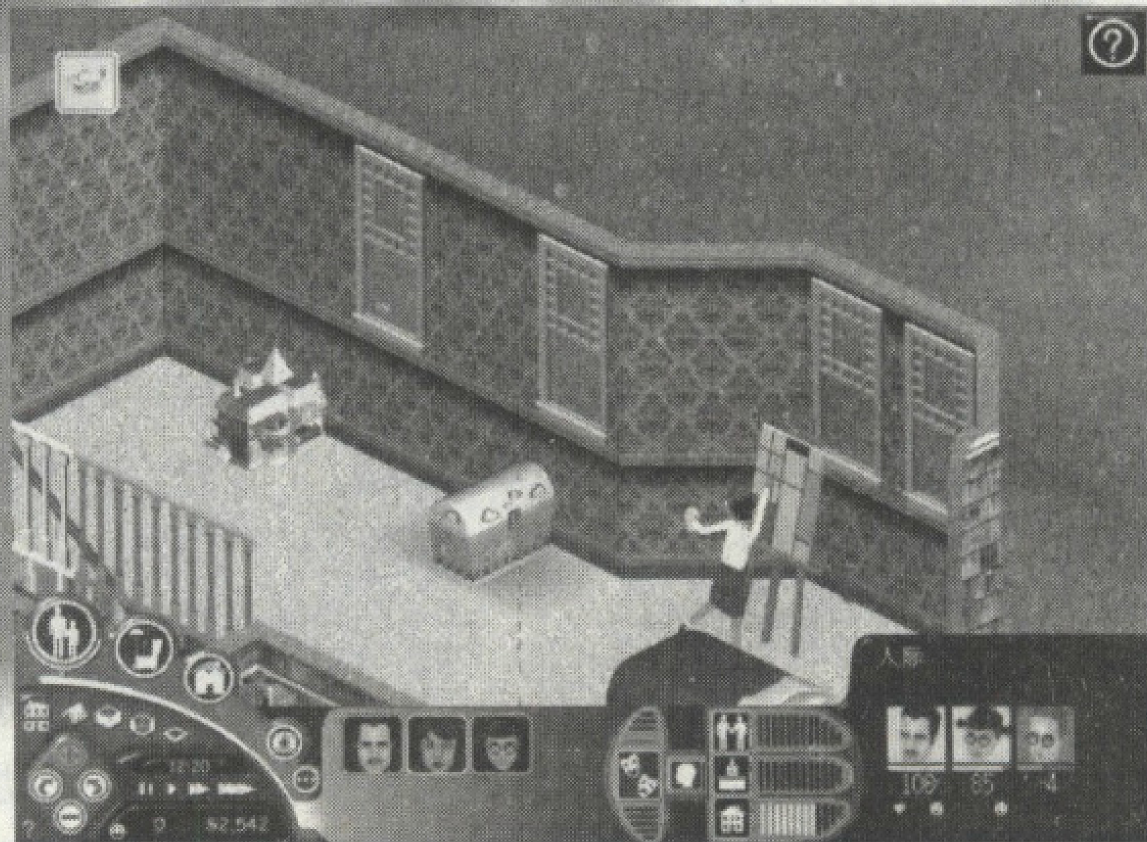


现会显示在左下方。所以有空时去进修一下将会有很大的帮助！进修内容则要视不同的工作所需而定。有时候在工作时可以提升技能，但相信这是随机事件，未必一定会发生。Cooking是一个必需的项目，因为如果没有cooking很容易在做饭时发生火警，特别是使用烧烤炉时！我的sims便曾经有过被大火烧死的经历……有些技能可以兼顾进修与娱乐，例如下棋，因为在提升技能的同时，还会加comfor、fun甚至是social，只要多和朋友一起下棋便可。所以在摆放棋盘时，切记要放置两张舒适的椅子。还需要指出的一点就是先进修好所需技能才去交朋友，因为如果先交朋友后花时间去进修，那么可能会在进修时失去朋友，既然如此，倒不如先让自己进修好，再去结交他们。

性格及情绪可说是整个游戏之中最重要的一个环节，一个sims的情绪好与坏，分别由8种需要所影响，如何用有限的资源去满足sims无限的欲望呢？各位玩家便要动一动脑筋了。

The sims 的中文版已推出了，相信会有更多的玩家喜欢。在the sims的官方网页中也已经有一些新的设施和几所新的房子供下载，而且情人节还会有更多的新物品加入。

好了，已和大家分享了不少心得，我该去关注一下我的sims过得怎样了。哇！告诉大家一个好消息，我在小镇上度过的5个月中，可以说是成绩斐然，经过我的努力，公司对我又是提升又是加薪，家庭也美满和谐，幸福啊！



模拟人生

生活的百科全书

清晨，一阵恼人的闹铃声把我从睡梦中惊醒。我迷迷糊糊地穿着衣服，一不小心碰到了昨晚被邻居打肿的腮帮，一股钻心的疼痛使我彻底清醒过来。接着想去上个厕所，发现卫生间里已是臭水横流，原来马桶早就堵上了。算了，先去吃饭，走进饭厅，一群令人作呕的苍蝇正围着昨夜剩下的残羹冷炙上下飞舞。嘿！“单身贵族”就是苦啊！慌慌忙忙收拾一番后，又得开始做早饭。刚做出的一顿热乎乎的“美味”还没放到嘴里，门外又响起“叭……叭”的班车催促声。真烦人！随便吃了两口，把碗往桌子上一丢，急匆匆提着公文包，穿过门口枯萎的花丛上班去了……不一会，我又拖着疲惫的身躯回到了家——我居然被解雇了！想开点，就当放大假得了；可是一想到所剩无几的存款，我又不得不打开电脑找工作，但没发现什么适合我的。于是开始玩起了游戏，缓解一下恼怒的心情。当晚，我早早睡了，希望能摆脱“霉运”。谁料到“漏屋又逢连夜雨”，半夜一个贼竟大摇大摆地闯进我的“小窝”，搬走了我的电视，沙发……甚至连我的垃圾桶也不放过！



北京　释天

够了，我受够了！我决定“告别”这种非人的生活，所以选择了“自杀”（嘻嘻，只是一气之下把《模拟人生》给uninstall了）——这是我在第一次上手《模拟人生》两小时后的真实行为。在此后的一个小时中，我的内心深处被懊恼和不甘所占据，仿佛自己已经被命运击倒；更主要的是我从游戏中的“我”看到了现实中的“我”的各种“陋习”，如懒散、办事没头绪、与人相处“不拘小节”等等造成可怕的后果。所以，不服输的我在删除《模拟人生》60分钟后，又坐到了电脑前重新面对它的挑战（当然，游戏本身精美的画面、丰富的内涵以及趣味性也是非常重要的原因）。



重新开始后，我接受了第一次的教训，不再冒冒失失地随心所欲了。经过一番认真仔细地研究之后，我开始明白了自己原来错在什么地方，应如何去改正，如何使自己生活得更好……如在游戏开始之初，创建了一个人物之后，首先考虑想让他向什么方面发展，其性格又适合在什么方向发展——有一个明确的目标。之后，在游戏中就要开始购买适当的物品，用于提高完成“已确定的目标”所需属性；找寻恰当的职业，以为最终达到目标打基础。如我从小就想当科学家，在游戏中就得先从助理的试验人员做起，还要不断发展逻辑和学习技巧。而如果只是一味地“死”读书，也是成不了科学家的。此外，还必须处理好学习、工作、娱乐、社交四者的关系，合理安排时间——该游戏中最强调的就是一个人必须平衡发展。想想也是，搞科研本身是一件很枯燥的事，如果再没有一个好心情，从哪产生灵感（爱因斯坦不就经常用小提琴来自娱吗？）；和他人的关系相处不好，也不利于分工合作，不是吗？所以人际交往对升迁非常重要。至于在第一次游戏中困扰我的生活琐事，现在发现可通过雇用花匠、清洁工、修理工等来解决，这就是社会分工（在当代社会一个人不可能样样精通，也没有时间什么事都自己做）；而小偷和火灾等灾祸也是由于我没有做到“防患于未然”造成的，装上火灾报警器和红外报警器就万事大吉了。

随着游戏的深入，我越来越感觉到《模拟人生》象一部生活百科全书，从游戏进程中可以学到如何合理安排生活；如何成功开创自己的事业；如何交友，如何谈恋爱（游戏中的恋爱过程虽然简单，但也确实需要花费很多精力，而且还会感觉到恋爱马拉松的“痛苦”：明明好感度已经达成100了，可就是不和你结婚，而且几天不见或一言不和好感度还会直线下降）；体验养育Baby的艰辛……所以我强烈建议把《模拟人生》作为“成人考试”的科目，让玩家通过游戏明白生活究竟是怎么一回事，自己该如何去做（我相信这会使人少走很多弯路）。此外，游戏中购买模式和建筑模式，还可以让玩家体验如何进行家居设计，建筑设计，提高现实生活的品位。



成都　志云

威尔·耐特（Will Wright），Maxis，《模拟城市》，恐怕每一个有点资历的玩家都应该知道这三者的关系。天才的制作人，优秀的游戏制作组以及无可比拟的伟大游戏，这就是人们对此的评价。但是天才们的脚步并不因人们的赞扬而停止，五年的艰难孕育，一朝终于分娩出游戏的巨子——《模拟人生》（The Sims）。倘现在就说它是巨子未免言之过早，不过，等你了解了这个游戏后一定会“英雄所见略同”——换句话说，就是“所见不同非英雄”。

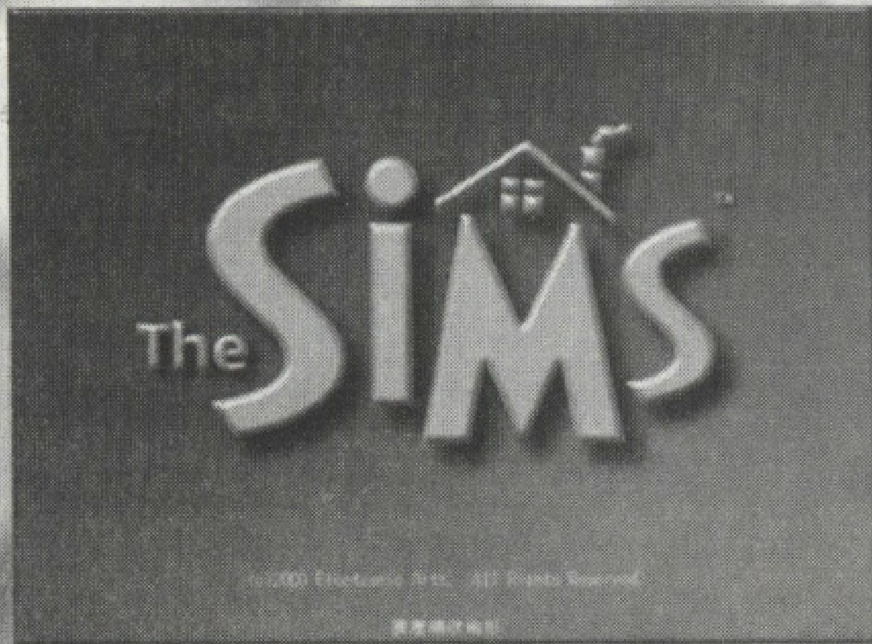
提到这个游戏，就不由得想起去年由新天地发行的《虚拟人生》，一字之差，同样是有关人生的主题。《虚拟人生》采用了大富翁式的游戏方式并引入生命传承与轮回式的观念，让我们初步领会了人生道路上的艰辛与斗争。那么，《模拟人生》作为新推出的游戏与之有什么不同呢？其实，它们的不同就正如游戏名称一样，一个是“虚幻”的，另一个则是实实在在的模仿。在虚幻的人生里可以引入与妖魔鬼怪的战斗和人世永远的轮回，而要真实地再现一个人的生活历程，就不得不忠实于生活，就脱离不了你我在现实世界中遭遇的方方面面。也许，《模拟人生》令你我心动的，恐怕正是一个“真”字。



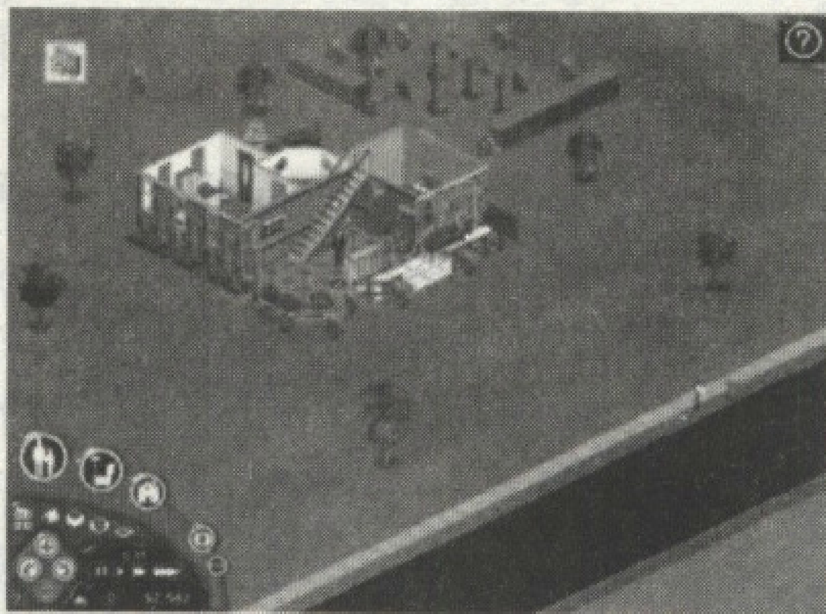
以往的种种游戏，尽管精彩、壮丽或是悲凄，却始终让人感受不到真实的存在，哪怕你曾是英雄、富豪、魔王、救世主……纵使种种生物激素作用产生了种种虚假感觉，也始终不能欺骗自己的心灵，因为我们中的绝大多数在整个一生中都将是默默无闻，甚至找不到做一颗沙砾的存在价值，游戏中的辉煌只是虚幻的天空或者至多属于人类中的极少数。可是，在《模拟人生》里，你我终于能够看到真实的世界，体味真实的自己。

生活，林林总总就是由数不清的小事组成，而游戏将在生活、建筑、购买三方面体现一个人漫长的一生。玩家刚进入游戏时，首先得设定自己在游戏中的姓名、性别、相貌，另外还有最重要的一点——性格。因为《模拟人生》中角色的性格将对个人命运起主导作用，包括事业、婚姻、家庭种种方面。基于此，玩家完全可以根据制作人为游戏设定的规则，逐渐地在游戏中展现出一个活脱脱的自己。比如，游戏中的你由于本性懒惰、贪玩（就像Maxis在E3大展上展示的该游戏DEMO版里的迈克那样），以至于成天无所事事，一旦要找工作就满腹牢骚，后来甚至连老婆都找不到，到最后……结果可想而知了——喂，你不会真是这样吧？——有则改之，无则加勉，说笑了。不过，无论是否是你真实性格的反映，游戏中的主角都将按照你所设定的性格来进行游戏并影响到游戏的其它方方面面（比如悲观的人更容易对工作产生厌烦感等等）。

设定完这些，玩家就可以开始自己的人生道路了。游戏一开始给了每个人一笔资金，用于购买土地以及建立基本的房屋和配备设施。但是为了以后的伟大人生目标——别墅，恋爱，结婚，生子——你必须从现在就开始努力（你看，多像现实世界呀），因此，你必须先找到一份工作。游戏里提供了十种基本职业生涯，包括运动员、法官、军人、医生、实验员、小偷、侍者、商人、冒险家和政治家，如何选择决定于你将如何发展自己的个人技巧。游戏中的个人



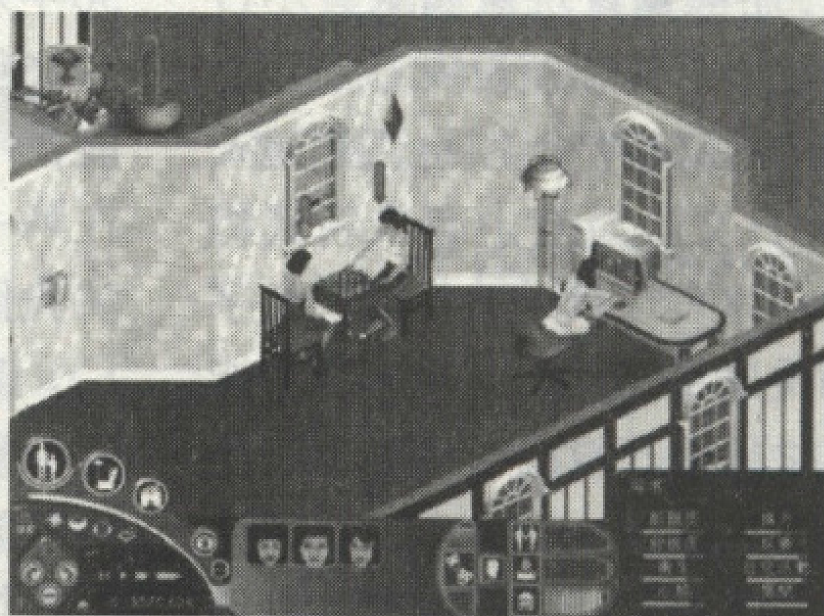
技巧有6项：身体、机械、烹饪、逻辑、学习和个人魅力。一旦选定，你将先从最底层做起，逐渐地积累经验——天呀，怎么在游戏里找工作也得要工作经验啊——其实是要在初期工作的同时不断提高自己的技巧，这样才能获得升迁的机会，也就是说越高等的职业对你各方面技巧的要求也越高，并且不同的职业要求玩家发展技巧的侧重点不同，不过其它方面也最好不要忽略，因为说不定哪天你做厌烦了，想换换职业时正好用得上。除了个人能力的提高，人际关系也是你升迁的重要因素。不光是neighbors，还有你的朋友们，适时地举办家庭舞会或者是电话邀请朋友作客都有助于你搞好人际关系。由于不是中国人做的游戏，所以你的事业的成功是无法通过行贿或出卖自我等不正常手段而达到的。当然，选择从做小偷到黑帮老大生涯的朋友就没有所谓的不正当手段了——悄悄地问：不知道我们的玩家有没有做黑帮的？



事业接近成功（题外话：不愿意为事业奔忙的玩家后面的就不用看了，你只要尽心哄主角开心就可以了，比如给他（她？）洗澡、喂食、休息等，像养宠物那样），你也差不多应该考虑婚姻大事了。找个女孩（对男玩家而言），不断地问候、谈话、款待、送礼、跳舞、拥抱、亲吻（这些项随两个人的关系值升高而逐渐出现），总之就是哄她开心，最后把她哄到教堂就算大功告成了（男女关系从0开始到100，用一个晚上就可以搞定。但是求婚成功可就不那么容易了，对象常常会以肚子饿、气氛不佳等借口来推迟，所以各位要注意了）。至于是否生养孩子、享受天伦之乐就全看各位自己的意思。游戏里夫妻要不要小孩是可以自行决定的，两人不断地亲吻，酝酿气氛，然后就可以出现是否要小孩的选项。有意思的是，游戏里还有一个“遗传脸部创造器”，玩家可以通过这个给自己的小孩脸部定型，是“妈妈像”还是“爸爸像”——抑或“婚外情人像”？——就由自己决定了。而生了小孩你可就不能轻松了，按照美国的法律，如果你不能照顾好自己的子女，社区就会派人来把婴儿领走，由国家抚养！太可怕了，是吧？所以在小孩出生后的3天里，你一定要尽全力来照顾婴儿。

Maxis七年前的《模拟建筑师》和两年半前的《模拟家庭》或许正是如今《模拟人生》的前身，以至于我们能在如今的游戏里看到以往的影子。为了让玩家对此游戏保持高度的兴趣和新鲜感，玩家可以作为一个业余建筑师为自己的小居设计格局和摆设，但物品是否丰富还得局限于你当时的财力如何。初期的时候当然简陋，到了事业发达的时候你尽可以随心所欲地安排，不过是否布置得有情趣就纯是个人的事情了。这可以说是游戏中的戏中戏，因为玩家若是嫌麻烦，也可以套用现成的格式，不过游戏提供的存储功能可以把你亲自设计的家庭布局储存为HTML文件，这样大家就可以在互联网上交流了。有一点心动了吧？

游戏里购买也是相当重要的方面，比如要建设一个家庭，就需要你不断地采购东西加以补充或者更新。这并不单是一件好玩的事情，因为每一件物品都有其相应的作用，尤其你个人技巧的提升也依赖于一些特殊的物品，比如好的沙发可以让你更快恢复疲劳；购买一副象棋不仅可以让主角休闲，更能够提升主角的逻辑能力……主角在工作、休息、玩耍中不知不觉地提高自己的能力，这将是多么美妙的事情——可惜就是需要钱！



游戏的主要方面就是以上这些，此外还有很多的突发事件来考验玩家，比如意外事故、失业、意外钱财等等，说起来我就觉得好笑。每每在你失意的时候，意外的财富可以让你舒展眉头，但是在你得意忘形之机，飞来横祸足令你当场晕倒。而如果你足够倒霉的话，碰上死亡事件就只有一个人哀号了——西方是没有轮回学说的。

但是我认为游戏里的人生还是太简单了，短短五个月你就可以获得辉煌的事业、幸福的生活和堂皇如宫殿的家居。但作为一个相当自由的游戏，一个没有胜负评判的游戏，不论你做到哪种程度，不论你的人生是辉煌或者消沉，高兴的是你，悲伤的还是你；不论游戏里的人物是否与你相符，抑或完全相反，俯视着这样一个小人物过完他的一生，心里还是会有各种感触。这，就是我热切喜爱《模拟人生》的原因——一种无拘无束的游戏方式。

补丁铺

"五一"节到了，掌柜的我终于盼到这一天了。大家可能要奇怪了，劳动人民的节日，跟俺这样游手好闲的懒人有什么关系呢？呵呵，因为掌柜的我一直打算到四川去玩一趟，好好剥削一下工作室在那里的几个哥们，但一直苦于没有一段很长、很完整的时间。这回赶上了"五一"可就好了，前面先旷掉他一周的课，后面再晚回来几天，这样能够凑足半个多月的时间，掌柜的我一定要把四川的地皮剥掉三尺才肯"班师回朝"。说到四川，这可是个好地方呀，别看俺没有去过，那里的事别人可没少跟我说，比如俺这回打算去的成都，在它周围有峨嵋、青城、乐山、九寨沟这几个好去处，这些地方山清水秀，人儿又好，而且还有著名的正宗川菜……嘿嘿，掌柜的我此行可要"乐不思京"啦！胡说八道了半天，大家是不是也动心了呢？五一节可是个难得的假日，我这里强烈建议大家也出去走走，到祖国的名山大川中感受一下，这样我们的人生才会丰富多彩，难道不是吗？

好吧，我们还是言归正传，看看掌柜的我这次为大家带来哪些好东东吧：《极品飞车——保时捷之旅》全部赛道及赛车修改器、《三国志Ⅶ》武将登录问题补丁和《神偷——金属时代》修改器等。闲话少叙，下面大家还是随我一起入铺观瞧吧。

北京 老八

《三国志Ⅶ》武将登录问题补丁

KOEI应该说是很传统、谨慎的一家公司了，三国系列出到第Ⅶ代还都算让玩家满意，不过目前"三国Ⅶ"的简体中文版还没有露面，而三国的一大传统也是特色就是能够自己创建人物，这样一来玩家在日文版游戏中登录新武将时会遇到一个BUG，具体表现就是给武将起名字会有错误，无论是中文还是英文。这个小补丁能让你弥补这个遗憾，之后就让自己尽情驰骋在战火纷飞的三国时代吧！

使用方法：将子目录\SAN7FIX下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行FIX.BAT和PATCH.COM，即可修正。

《极品飞车——保时捷之旅》全部赛道及赛车修改器

Need For Speed：Porsche

众所周知，《极品飞车》系列游戏一向是以世界名牌跑车为卖点的，在过去的几代作品中，我们能找到所有国际知名的跑车系列，当开着自己梦想中的汽车跑在风景秀丽的赛道上，那种感觉真是无法形容啊！而新作《保时捷之旅》中却一反常态，从名字里就能看出，这次EA将专攻保时捷这个德国的著名赛车品牌，游戏中所有的赛车都是保时捷的。虽然少了一些变化，但也正因为这样，可以更加准确地模拟这种品牌车辆的驾驶性能，并让玩家在游戏中体验保时捷系列跑车50年来的进步——从1948年的356敞蓬汽车到最新的1996年的Porsche Turbo汽车，共有68辆之多，以后还能在网上下载新车。我们也将精选出比较出色的新车在第一时间供大家使用，所以在玩游戏的同时也要关注我们的小铺哦！

使用方法：直接运行子目录下\NFSP5下的执行文件NFS5PT.EXE，然后进入游戏即可开启游戏中所有的赛道和赛车。

《弥赛亚》修正补丁

Messiah

这个游戏中有超过40个角色任由玩家控制，甚至包括老鼠和鸟儿。虽然我并不指望《弥赛亚》会成为经典或里程碑式的作品，但如此多而有趣的设定肯定会给越来越走入死胡同的动作游戏带来一股新鲜空气。这个东东就是《弥赛亚》的0.1版补丁，它在显示功能菜单上增加了polygonstrips选项，如果开启了它，就能得到更好的效果。解决了在某些GeForce、Rage Pro、RAGE Mobility芯片上可能会引起的兼容性问题。此外它还增加了一个CD调用程序，这样能允许玩家在全屏显示时换盘并防止光盘自动播放程序运行。在显示功能菜单上增加了ELSA系列显卡的选项，修

正了有时会出现看不见的人物的问题。在显示功能菜单上增加了Mip Mapping选项，是针对voodooⅢ和Banshee加速卡的。增加了-P命令行，使游戏可以在窗口状态下运行。修正了F5显示的讯息的问题，修正了bots的问题，修正了武器查看窗口的问题，修正了跳舞比赛时不能按住键不放的问题，修正了存盘时音乐会重放的问题。

使用方法：直接运行子目录\MESSIAH01下的执行文件MESSIAH01.EXE即可。

《银河创世纪Ⅱ——联盟》摇钱树

Imperium Galactica 2：Alliacance

不知Digital Reality公司是为了赶时下流行太空题材游戏的热闹，还是顺应举凡好一点的游戏都要有续作的大势所趋，总之是在其1997年的一代作品过去三年后的今天，他们终于想起来要“借老母鸡生蛋”——通过游戏推陈出新来轻轻松松赚取玩家的血汗钱。这个蛋就是《银河创世纪Ⅱ——联盟》，只可惜不知是金鸡蛋，还仅仅是个软蛋。不过喜欢这部游戏上一代的玩家倒是可以玩玩，但要小心它的难度哟，这个东东就是这部新作的修改器。

使用方法：先运行子目录\IGNS下的执行文件TRAINER.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下F12，便可以拥有最多的钱。

《英雄无敌Ⅲ——死亡阴影》地图

Heroes Of Might And MagicⅢ
The Shadow Of Death

《英雄无敌Ⅲ》就不用掌柜的我给大家介绍了吧，这里提供的就是它的最新资料篇《死亡阴影》的两个新地图。

使用方法：将子目录\HERO2MAP下的两个地图文件拷贝到游戏目录中的\MAP子目录下即可。

《神偷Ⅱ——金属时代》修改器

Thief 2：The Metal Age

记得去年神偷推出的黄金版本虽然只增加了四个新关卡，就已经让大家齐声叫好了。而我们面对崭新的《神偷Ⅱ——金属时代》时，又会有怎样的心情呢？玩家又要再一次控制饱经风霜的神偷头目，秘密行动的行家GARRETT。在二代中GARRETT的生活回归到一种混乱的状态，明显表现在自行大胆偷窃及寻找有利的“零活”。但生意的成本却不断上涨，GARRETT可能会以牺牲自己的生命作为代价。不过……用这个修改器之后就放心“办业务”吧。

使用方法：先直接运行子目录\THIEF2T下的执行文件THIEF2T.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下以下热键即可实现相应的功能：F7：不死；F8：无限金钱。

《守护者之剑Ⅱ》修改器

《守护者之剑Ⅱ》虽然不能算是一部名气十分响亮的大作，不过喜欢它的玩家倒是不少。因此掌柜的我也特地为大家找来这个修改器，不过大家要注意，这个东东仅适用于V1.000版。

使用方法：先执行子目录\SHZ2下的执行文件GS2TR.EXE，再进入游戏，在无任何选单开启时，使用热键即可正常启动。

《求婚365日Ⅱ》升级补丁

在这个游戏中玩家需先追求三位美女，有冷若冰霜的小葵、活泼好动的瞳瞳、文静内向的小纯——三种截然不同的性格，若能顺利打动三位美女的芳心，隐藏人物张柏芝就会出来，和你一起看月亮，叫人家小甜甜……若能得到她的芳心，就可以把她娶回家哦！

使用方法：直接运行子目录\365PATCH下的执行文件365PATCH.EXE，然后按照提示将补丁复制到游戏所在目录下即可。

《命运战士》最终存档

Soldier of Fortune

如果众位玩家没听说过《命运战士》，那么至少《神秘岛》应该有所耳闻吧。《命运战士》就是由以前因推出《神秘岛》而享誉游戏圈的RAVEN最新制作的动作类游戏。虽说这又是一部描写特种兵战斗的第一人称视角游戏，但由于它采用了QuakeⅡ的主引擎，加上一个名叫GHOUL的辅助渲染引擎，而使得游戏的观赏性非常强，当然这种效果必然要建立在玩家拥有一块很棒的3D加速卡的基础上。这个东东就是游戏的最终存档，有了它玩家就可以拥有所有武器，直接面对最后的BOSS了。

使用方法：将子目录\SOF下的文件拷贝到游戏进度所在的目录下即可。

本期补丁下载网址：http://game.s800.net/

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第6期中。

秘技屋

玩具军人——空战

Army Men: Air Tactics

先按下删除键，然后输入字符串以得到相应的秘技功能：

!RIPOFF white：立刻失败

!RIPOFF blue：得到最大能源

!RIPOFF red：无限能源

!plastic surgery：以红色显示所有东西

主题公园世界（中文版）

Theme Park World

在游戏一开始为公园命名时取如下名字：

第一行：Kevin the

第二行：Cosmic cow

进入游戏后，按下以下组合键得到相应的秘技功能：

ALT+R：全部建筑和设施

ALT+1：增加金钱

魔法门英雄无敌Ⅲ——死亡阴影

Heroes Of Might And MagicⅢ：The Shadow Of Death

在游戏中按下“TAB”键，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

nwcagents：把你空余位置填充上10个黑骑士

nwclotsofguns：获得所有战斗机械设备

nwcneo：升一级

nwctrinity：把你空余位置填充上5个大天使

nwcfollowthewhiterabbit：最幸运状态

nwcnebuchadnezzar：无限移动力

nwcmorpheus：士气最高

nwcoracle：显示藏宝图

nwcwhatisthematrix：全部地图展开

nwcignoranceisbliss：隐藏地图

nwctheconstruct：获得100,000金子和100其他矿物

nwcbluepill：游戏失败

nwcredpill：直接胜利

nwcthereisnospoon：魔法点数999，并会所有魔法

nwczion：获得所有建筑

nwcphisherprice：改变游戏颜色

名车大赛Ⅵ

Test Drive Ⅵ

在Cop Chase Mode中，在Paris、Rome、New York、Hong Kong及London中成功逮捕超速者，可进入Stop The Bomber Mode。

游戏中使用“Honda XR”做名称可在游戏中使用本田电单车。

游戏中使用“AKJGQ”做名字可得到600万现金。

皇冠的代价

Tzar：Burden of the Crown

在游戏中按下回车键后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP：激活欺骗模式

HMGOD：上帝模式

HMREVEAL：显示所有的地图

HMNOFOG：除去黑雾

HMPETLEVA：所有资源50000

HMDVALEVA：所有资源10000

HMTIMER：显示计时器

HMBUILDOZER：建造加快

HMUSURP：丧失对主要建筑的控制

HMNOTECH：建筑/单位不需要升级

HMKINGDOM#：选择单位变成玩家#的一部分单位(1–9)

HMSPAWN name：在游戏中可生产任何单位

异族

Alien Nations

在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

magiceye：显示地图

lolly：最多的糖果

juice：最多的蘑菇汁

choco：最多的巧克力蛋糕

wartime：最多的武器

iamhungry：最多的食物

ironman：最多的盔甲

stonemason：最多的宝石

lumberjack：最多的木材
rain：最多Maggot
cashcow：增加$5000
winner：任务失败

王权
Majesty

在游戏中按下回车键，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

victory is mine：直接取得胜利
now you die：直接失败
fill this bag：增加10000黄金
revelation：显示地图
build anything：可以建筑所有的建筑物
give me power：可以使用所有魔法
cheezy towers：法术没有距离限制
restoration：恢复体力
frame it：显示帧数

恶魔岛弹珠台
Devil's Island Pinball

开始游戏时，按下[Print Screen]键以激活秘技模式，然后输入以下字符串得到相应的秘技功能：

none shall pass：关闭或开启球台
checkmate：设置Final Ball
geriatric：延长时间
juvenile：减少时间
debate team：增加点数
false gods：偶像准备
idiot box：Video模式
easter island：大且难看的面目
pompeii：火山
peashooter：机关炮
deadman：激活巫师球
mixmaster：激活下一个Ingredient
donut：激活最后一个Ingredient
transwarp：激活威力球

代号雄鹰
Codename Eagle

游戏中先按下Alt+S然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

codenamegod：上帝模式
weaponmaster：所有的武器
armorgod 200%：装甲

神偷Ⅱ——金属时代
Thief 2: The Metal Age

修改现金：你可以编辑dark.cfg文件，选择在“cash_bonus n”一行进行有关于现金的修改以完成任务。另外在游戏中，同时按下CTRL+ALT+SHIFT+END四个键便可完成当前任务。

命运战士
Soldier of Fortune

用指令参数+设置console 1进入游戏，然后在游戏中按下回车键并在控制台中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

heretic：上帝模式
phantom：无限弹药
ninja：敌人看不见你
bigelbow：所有武器

破坏者Ⅳ
DestroyerⅣ

在游戏中按下回车键并在控制台中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

operation 和你的对手交换物品
daltonien 和你的对手交换位置

死亡拉力
Death Rally

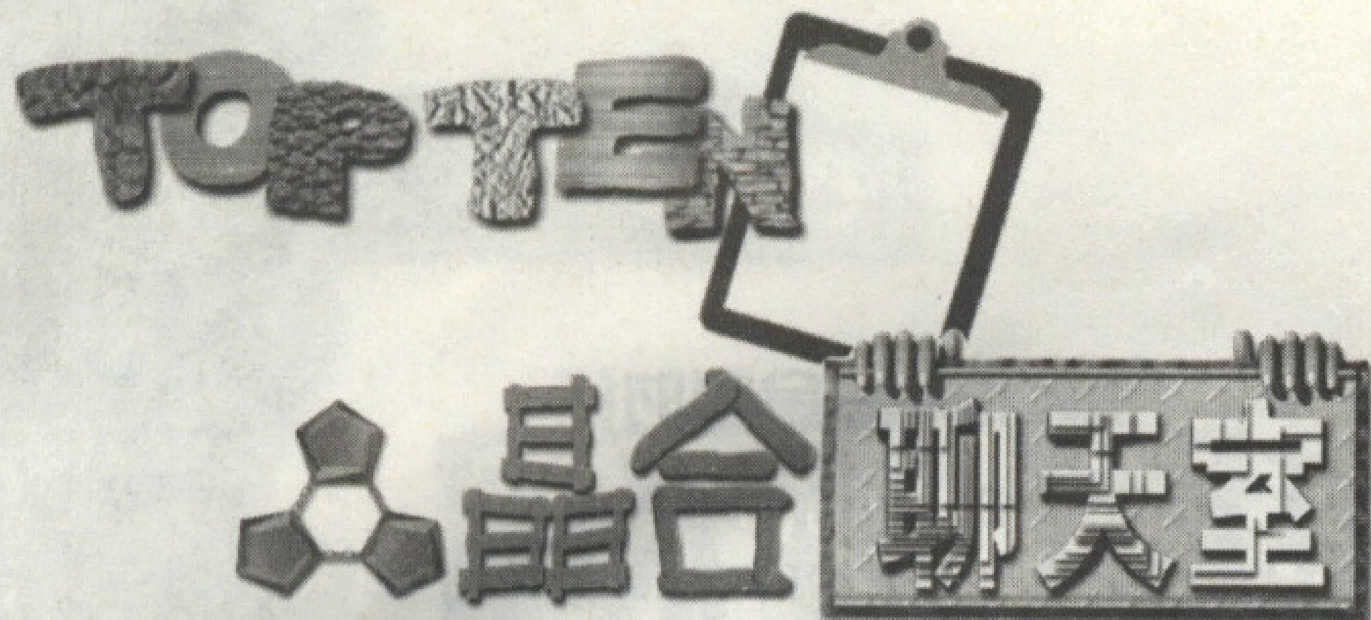
在游戏中输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

DRINK：得到火箭油料
DRAG：无限加速
DRUB：不死
DREAD：无限弹药

在游戏功能表中输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

DRIVE：得到10点
DROP：减少10点
DRAW：得到1000元
DROOL：得到500000元

E-mail : tianjiao@163.net
Web: http://www.tianjiao.net



都说最近晶合聊天室里越来越热闹了，社区的总瓢把子KEN连连抱怨，每天注册的新会员太多了。多就多吧，还都找他要奖品去……不过奖品可就那么几份，就得看谁真的幸运啦，没捞着的，就让KEN自己掏腰包吧。

江苏　简易

不愧是大宇公司，我真是佩服得五体投地。《仙剑奇侠传》已经给我留下了美丽而不可磨灭的回忆，让我陶醉了好一阵子，现在玩上几把也会为剧情感动半天。但我相信《轩辕剑Ⅲ》和《明星志愿Ⅱ》也会引起不同的凡响，名门之后嘛。

这位简易MM还真会看！这不，《轩辕剑Ⅲ》这月到榜首了，《明星志愿Ⅱ》的榜上表现也不俗，您的眼睛还真够亮的。

北京　SKYWALKER

哇！《大航海时代Ⅳ》的正版要RMB248元，天价呀！想要买你不是件很容易的事……

洛阳　苯苯

现在的正版游戏价格真是让人糊涂，有的高得离谱，有的又低得让人不敢相信。《大航海时代Ⅳ》和《心跳回忆》同样都是日本游戏，汉化后在咱们中国玩家中的反映也差不多，怎么价格上就差了200多元？

这大概是咱们国内软件市场上管理比较混乱所造成的。有时候，价格并不是衡量一个游戏好坏的尺度。真要是按国外游戏的发行价格在国内发行的话，我看电脑游戏就成了“贵族运动”了。咱们都成了“贵族”，也不错呀……

宁夏　李元

我爱玩即时战略类的游戏，什么《星际争霸》、《命令与征服》、《横扫千军》等等。当然，《英雄无敌》系列也很出色，还有《三国志》系列和《大富翁》系列……

打住，打住，别说了，我看您好象不只爱玩即时战略游戏……

新疆 路遥

咱们晶合聊天室真是财大气粗，出手阔绰，最近的奖品不是摄像头就是I740，看得我耳热心跳，每次都不禁仰天长叹：“不知这次花落谁家！”

这位朋友千万别着急，上面不是说了吗，想要奖品的话去找KEN呀，快去和他联系吧，晚了他又该把奖品给MM去了。KEN的OICQ是204758。

广东　林化清

俺那即可爱又可恨的“大菠罗”终于被扫地出TOP 10了，真让俺心如刀绞！可恨那“暴雪”一次又一次地跳票，DIABLO2令俺望眼欲穿，可怜天下“菠罗”心呀！毕竟是全球期待值最高的游戏啊，但愿慢功出细活，DIABLO2能重新占领TOP 10的霸主地位……哈哈哈哈……

对于DIABLO2，我们这些“大菠罗”的支持者不必担心，“暴雪”的慢功从来都是出细活！我看出来了，今年8月份的TOP 10的榜首必定是DIABLO2莫属了，除非它又跳票了。楼上的那位简易MM，我说得对吗？

大连 东瀛考拉

我姐弟俩全是游戏迷，但总是我买的游戏姐姐先玩上了瘾，结果现在“闯关”出了问题，我们也是一起切磋，共渡难关。我和姐姐都喜欢玩万智牌，玩过“克萨传”和“玛凯地亚”，姐姐又要从“博图”系列的第一张牌攒起，这下苦的就不只是姐姐的钱包了……

考拉兄弟处处流露出对姐姐的爱怜之情——要是我们每个玩家都有这样一个姐姐就好了。另外，东瀛考拉兄弟，劝劝你姐姐吧，玩玩电脑游戏也就罢了，怎么，怎么玩起“万恶牌”了……

河北　李骞

何为榜评？

杭州　小英雄

我是一个高中生，是贵刊的忠实读者，希望你们再接再厉，把《大众软件》办成全国最好的电脑杂志。顺便问一句：什么是榜评？

对您的祝福，我们《大众软件》杂志社的全体同仁心领了，后面的问题……我倒……

晶合实验室 DRAGONLANCE







每月一度的GAME龙虎榜的投票大会还在进行中，我刚刚睡醒，经过外面无所事事，就顺便进来看看热闹，却突然被抓来作这次投票大会的会议记录……我的牙齿还没有刷呢……

全体投票人入场，众人面面相觑，鸦雀无声。主持人鲲忍不住冲着台下大喊："你们想要投票啊？你们要是想要投票的话你就投票嘛，你们不投我怎么知道你们想投呢？虽然你们很有诚意地看着我，可是你们还是要跟我说你们想要投的。你们真地想要投票吗？你们不是真地想要投票吧？难道你们真地想要投票吗？"……"投票在你们心目中是不是一个惊叹号，还是一个句号，你们脑袋里是不是充满了问号……"台下终于有人发言，投票者甲："投票只不过是我们玩游戏时的一个口号！我以前随便投了一票，现在只不过心里面有点内疚而已。我越来越讨厌随便乱投票了！我现在想认真地投出我的一票，你说我该怎么办？"鲲叹了口气，"有一天当你发觉你不得不兑现一个你讨厌的口号，这才是最要命的！你投了哪个游戏，难道就不去玩玩吗？"投票者甲不服气地说："可是我怎么会兑现一个我讨厌的口号呢？请你给我一个理由好不好？拜托！"鲲："投票一定需要理由吗？"投票者甲："不需要吗？"鲲："需要吗？"投票者甲："不需要吗？"鲲："需要吗？"投票者甲："不需要吗？"鲲："哎，我是跟你研究研究嘛，干嘛那么认真呢？需要吗？"

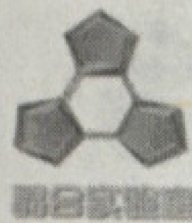
台下响起了"铛铛铛……铛铛铛"的一阵怪响，投票者乙缓缓地站了起来，"only you，还不肯理睬我。only you，灵儿和林月如，only you，能管住我，叫'星际'和'心跳'无法包围我；就是Only you，Only you！别怪我太嘀咕；投'仙剑'一票，别怕死别颤抖；背黑锅我来，送死你去，拼全力为众生，牺牲也值得，Only you！"投票者丙："我真的不行啊，我跟你说，我要投《英雄无敌Ⅲ》……"投票者乙："On－On……"鲲："On你个头啊！你有完没完啊！（一拳将投票者乙打倒）人家说了不投了，你还要On-On！On-On！完全不理人家受得了受不了，你再On我一刀捅死你！"投票者乙："你尽管捅死我吧，生又何哀，死又何苦，等你明白了舍生取义，你自然会回来跟我唱这首歌的！"

会议中间休息，GAME龙虎榜投票大会的场外记者生铁采访了投票者乙和投票者丙。生铁："你们的拥护者都是玩游戏嘛，何必争来争去？"投票者丙："感情破裂了，《仙剑》太老了……"投票者乙悲哀地说："以前陪我看月亮的时候叫人家小甜甜，现在新人胜旧人了，说人家老了！你以为我辛辛苦苦地来这是为了选TOP 30吗？还不是为了那个让人忘不了的《仙剑》！"投票者庚："你们听到了？我当时不是选'仙'的，我是看他那么冲动，配合他一下而已，你们的投票我看过了。条件太苛刻，前重后轻外宽内紧，编辑看了会很不舒服，整晚失眠，会连累我们读者的！他们虽然只是个编辑，可是咱们也不能这样对他们呀，联合国知道了会说咱们践踏人权的！说起投票，去年我玩过一个游戏《大航海时代Ⅳ》，这个游戏制作精美、画风朴实、童叟无欺，干脆我介绍你玩一下吧。"投票者丁："我选《网络创世纪》！"投票者戊："还是《模拟人生》！""《生化危机Ⅱ》也不错……"

会场一度陷入混乱，有些投票者准备离开会场。鲲连忙发言："大家不要生气，生气会犯了嗔戒的！（转身对投票者乙）你也太调皮了，我跟你说过叫你不要乱投票，你怎么又……你看我还没说完你又把票给投出去了！选票是很贵的，你把它乱投掉会污染环境，要是砸到小朋友怎么办？就算砸不到小朋友砸到那些花花草草也是不对的！"生铁："我要打个电话。（突然大喊）小心啊！要投票啦，大家收衣服啊！"鲲："熟归熟，你这样乱讲话，我一样可以告你诽谤！"会议时间就要到了，几方仍未能达成一致。旁观者甲："这伙人站在上面已经三天三夜了都没下来……"旁观者乙："俩口子吵架吧……"投票者："看来我们不应该来！"鲲恶狠狠地说："现在才知道太晚了！"投票者："留下选票行不行？"鲲："我不要选票！要的话留下你们的人！"投票者："那样只是得到我们的肉体，并不能得到我的灵魂。我已经有爱人了（向李逍遥抛了一个媚眼），我们这么下去不会有结果的。你让我们走吧！"鲲说："好！我让你们走可以，不过临走前你必须投票！"旁观者："投！投！"……投票者乙："我怎么说也是个拥仙剑派的，你叫我投我就投，那我的形象不是全毁了！"鲲："你说谎！你不敢投因为你自己也不玩了。我告诉你，如果这次你乱投的话，你会后悔一辈子的！"投票者乙："后悔我也不会投！只能怪相逢恨晚，造物弄人！"

会议最终没有结果，数天后晶合实验室的老大水晶大笔一挥，《轩辕剑Ⅲ》登上榜首。曾在上次会议作笔记的我在街上遇到了投票者乙，他感叹道："曾经有一份真诚的选票放在我面前，我没有珍惜，等我失去的时候我才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果上天能够给我一个再来一次的机会，我会对在场所有的人说说三个字：我要投！如果可以在这上面加一个期限，我希望是……一万年！"

晶合实验室 DRAGONLANCE



TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在插十九页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
轩辕剑Ⅲ	1301	1	2	4	1	大宇
大航海时代Ⅳ	1072	2	3	7	1	光荣
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1018	3	1	12	1	NWC
网络创世纪	992	4	9	6	4	ORIGIN
星际争霸	988	5	5	23	1	BLIZZARD
心跳回忆——永远属于你	931	6	6	13	1	科乐美
最终幻想Ⅷ	786	7	11	2	7	史克威尔
仙剑奇侠传	773	8	4	55	1	大宇
生化危机Ⅱ	730	9	7	11	4	CAPCOM
模拟人生	579	10	13	2	10	MAXIS
明星志愿Ⅱ	512	11	24	2	11	大宇
帝国时代Ⅱ	448	12	10	11	9	MICROSOFT
大富翁Ⅳ	442	13	15	18	1	大宇
暗黑破坏神	374	14	14	35	1	BLIZZARD
雷神之锤Ⅲ——竞技场	342	15	25	4	15	ID SOFTWARE
家园	302	16	12	5	10	UBI
NOX	274	17	30	2	17	WESTWOOD
足球2000	267	18	27	1	27	EA SPORTS
三角洲特种部队Ⅱ	257	19	22	3	19	NOVA LOGIC
盟军敢死队	252	20	8	20	1	PYRO
三国志Ⅶ	229	21	NEW	1	21	KOEI
魔法门Ⅶ——血统与尊严	199	22	18	18	17	NWC
地下城守护者Ⅱ	198	23	28	9	7	牛蛙
最终幻想Ⅶ	173	24	23	17	14	史克威尔
极品飞车——孤注一掷	172	25	20	10	5	电子艺界
足球99	159	26	17	15	5	EA SPORTS
博德之门	158	27	21	11	21	BIOWARE
金庸群侠传	156	28	19	41	3	智冠
模拟城市3000	149	29	26	11	9	MAXIS
银色幻想	146	30	29	3	28	INFO GRAMES

网选游戏排行榜

1. 网络创世纪 [848票]
2. 轩辕剑Ⅲ [743票]
3. 大航海时代Ⅳ [675票]
4. 最终幻想Ⅷ [587票]
5. 星际争霸 [564票]
6. 心跳回忆——永远属于你 [558票]
7. 仙剑奇侠传 [531票]
8. 魔法门之英雄无敌Ⅲ [499票]
9. 模拟人生 [367票]
10. 生化危机Ⅱ [357票]



北京 张 叶　广西 罗 可　浙江 毛国伟
广东 林志晖　辽宁 刘 续　天津 曹 磊
新疆 马 琰　福建 林峰杰
甘肃 孟 华　四川 兰 远

以上读者将获得由**北京新天地互动多媒体**提供的最新游戏**《春秋英雄传》简体中文版**一套。



心跳回忆
——创造资料设定集



《创造资料设定集》收集了游戏中十四个人物的所有对白、各种表情和大量原画图片，另外还有壁纸、屏幕保护程序、钟表、日历等许多装饰Windows的配件，不用你再反复玩过，即可拥有数不胜数的原汁原味的丰富背景资料！

把它们装饰到你的电脑中每一个角落，让你的电脑与你一同热烈地心跳！

赠送十二张精美画卡（2000年日历），正反面共有不同人物画面二十个。还有《想见你……》开心小游戏奉上！珍藏？没商量！

红心跳

藤崎诗织、美树原爱、早乙女优美、馆林见晴

绿心跳

收集了更广泛的壁纸、屏幕保护程序、钟表、日历等许多装饰Windows的配件，以及一个《想见你...》的小游戏。

黄心跳

如月未绪、虹野沙希、镜魅罗、纽绪结奈、伊集院丽

蓝心跳

清川望、古式由加利、片桐彩子、朝日奈夕子、早乙女好雄。



来做自己的“心跳回忆”吧！

单套价格 35元



全套4cd 优惠价 128元





北京晶合顺达计算机公司总代理

全国各地软件专卖店及报摊书亭有售

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

邮购咨询电话：010-82634107、82634092

分销咨询电话：010-82634097、82634088　零售咨询电话：010-67164859

新天地新品大放送

《奇迹时代:中文版》

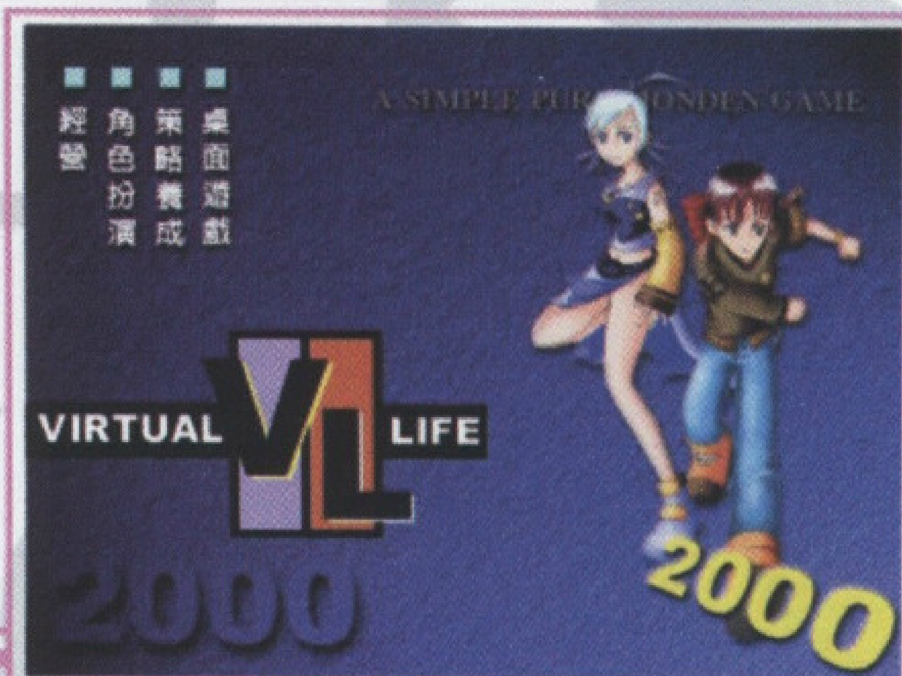
6月上市

当和平在启示录预言的降临中哭泣时，你会静静的等待么？

- 12个完全不同的种族，能力各异的战斗单位，超过7大类的100多种魔法和上百种的宝物
- 独特的经验值升级系统和作战单位的士气都将影响战斗的进行
- 颇具深度的种族关系，多线程单人游戏和可控多种结局令游戏乐趣无穷
- 一个尚未揭开的故事，你的决定将影响整个幻想大陆的格局

零售价：50元

《虚拟人生 2000》



更精彩的人生，更丰富的体验！

新增多种游戏模式，更多职业乐趣无穷。《虚拟人生2000》绝对精彩！！

7月上市

零售价：35元

《异域惊魂曲:中文版》

7月上市

寻找失去的记忆也许比失去记忆本身更可怕！

当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁，这是什么地方，你是怎么死的，等待着你的是一个什么样的未来，所有的这一切问题都需要你在游戏中不断的去寻找答案。在这个迷一样的世界里，好奇，贪婪，恐惧，逃避，生存，自卫和复仇贯穿了整个游戏，你必须用自己的力量去不断探索最终的秘密。

《异尘余生》原班人马担纲制作，4CD宏篇巨作，99年年度最佳RPG

零售价：待定

《黑暗王朝2》



未来在人们的心目中总是美好的，但是谁也不知道真正的未来是什么！

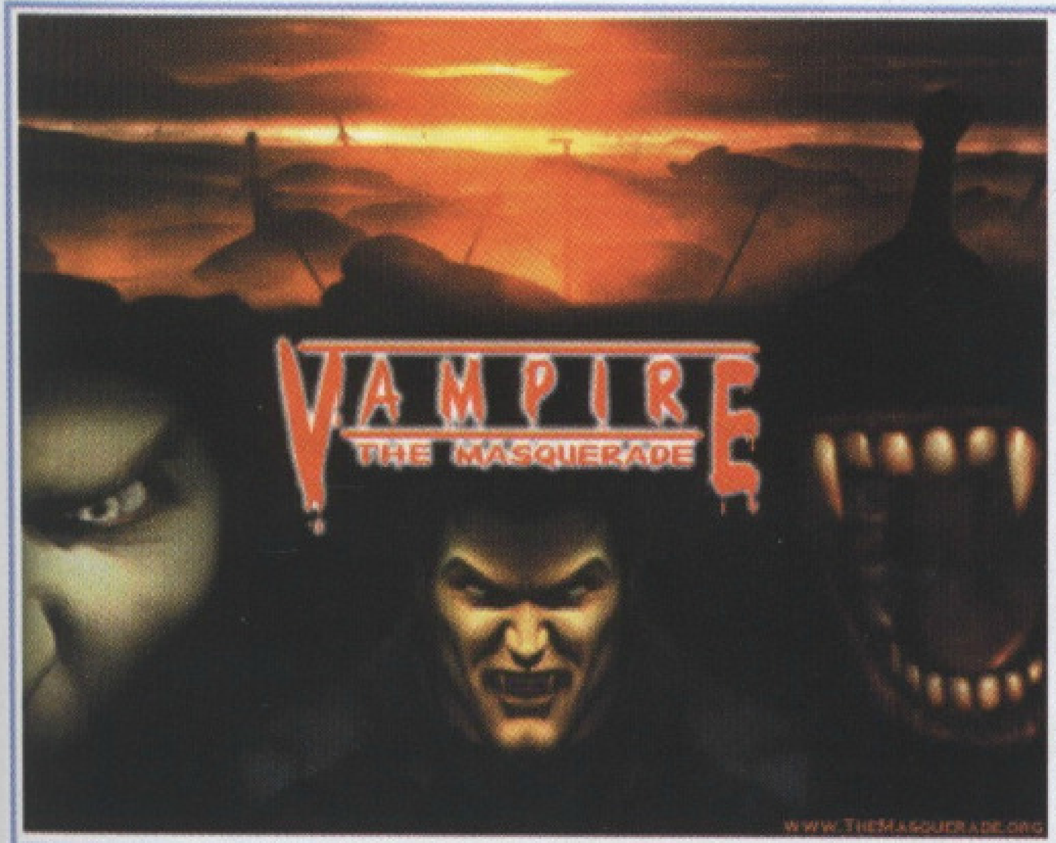
完全的3D引擎为这场未来的战争提供了完全不同的战斗场景，白天，黑夜，严酷的天气，你可以在城市中进行巷战，也可以控制交通枢纽进行阻击。

简单方便的战斗控制，模式众多的联网游戏，享誉盛名的即时策略大作续篇。

8月上市

零售价：待定

《吸血鬼：化装舞会——中文版》(暂定名)



8月上市

也许你幻想过长生不老的美妙，但是你永远也不会知道变成不死的吸血鬼是什么感觉！

在你倒下之前，曾经是对抗邪恶的勇士。现在你却变成了一个曾与之战斗过的不死生物——吸血鬼。居住在黑暗的世界里，你必须正视各种的残暴，去面对你的仇敌，Vukodlak，一个强大的吸血鬼头领。从中世纪的欧洲一直延续到未来，你将永无休止地在追逐这个没有灵魂的敌人。

创新的多人模式设计，一改以往RPG游戏的传统形式，让你去创造和进行属于你自己的冒险。

99年E3最佳RPG大作，即将登陆中国！

零售价：待定

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036
销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

剑侠情缘 贰

一个出生在大漠，
不谙世事的少年，
一个美丽而神秘的少女，
一个风度翩翩、高深莫测的青年，
共同演绎一段可泣可诉的武侠传奇
一个极其险恶的重大阴谋，等待你去揭露

浓厚的民族文化风格，真正属于东方人的产品

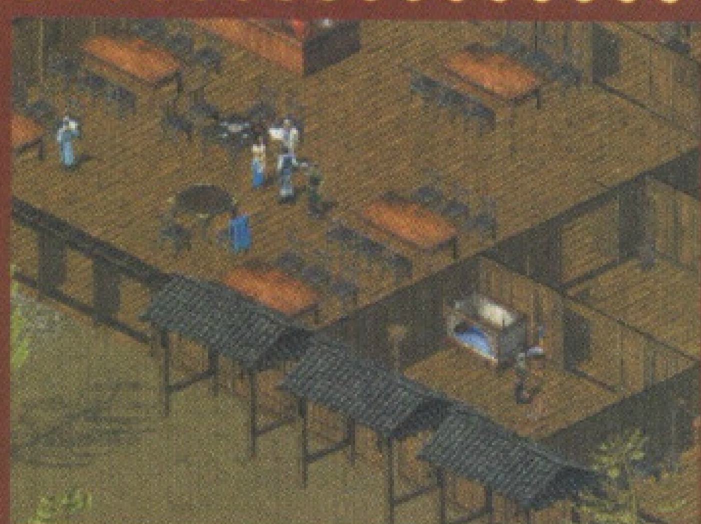
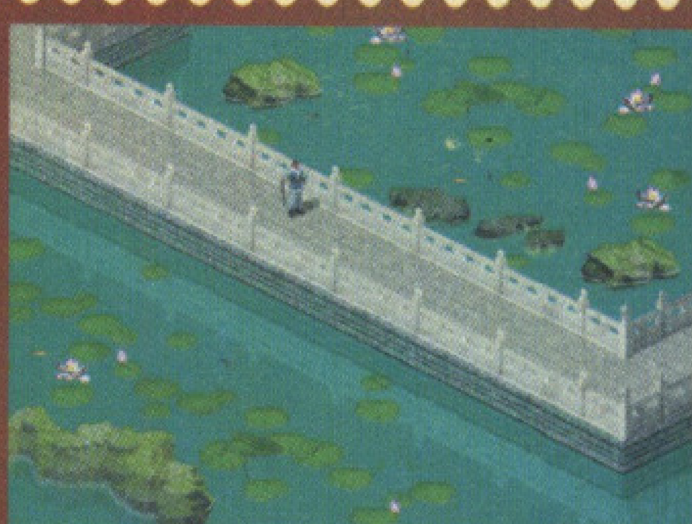
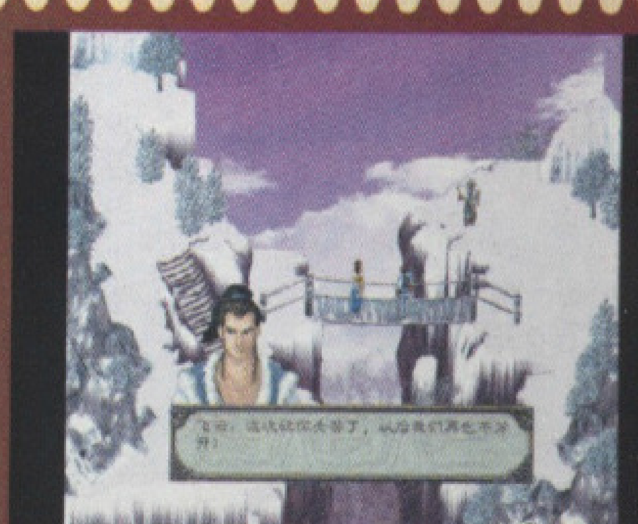
超强的人工智能，保证你的游戏效率达到最高

流畅细腻的画面，充分展示新一代RPG游戏的风采

跌宕起伏的情节，值得你将游戏进行到底

规模宏大的百人混战，让你过一把绝世高手的瘾
危机四伏的网络生死对战，让你深深体验江湖的险恶

《剑侠情缘II》让你体验那一剑的风情

2000年6月 利剑出鞘，敬请期待



金山公司
联想集团成员企业



北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层　(100086)　电话:(010)62524868　传真:(010)62638287
HTTP://GAME.KINGSOFT.NET　HTTP://WWW.JOYO.COM　信箱:北京市9605信箱
欢迎邮购　邮资免费　订货热线：(010)62638312　E-MAIL:JXQY2@KINGSOFT.NET

2000年东京电玩大展之独家抢鲜出炉大放送

——游戏、主机、日本妹妹——详情请见本期杂志与光盘！

圣战群英传

完全中文版

38元 5月上市





游戏手册

官方攻略



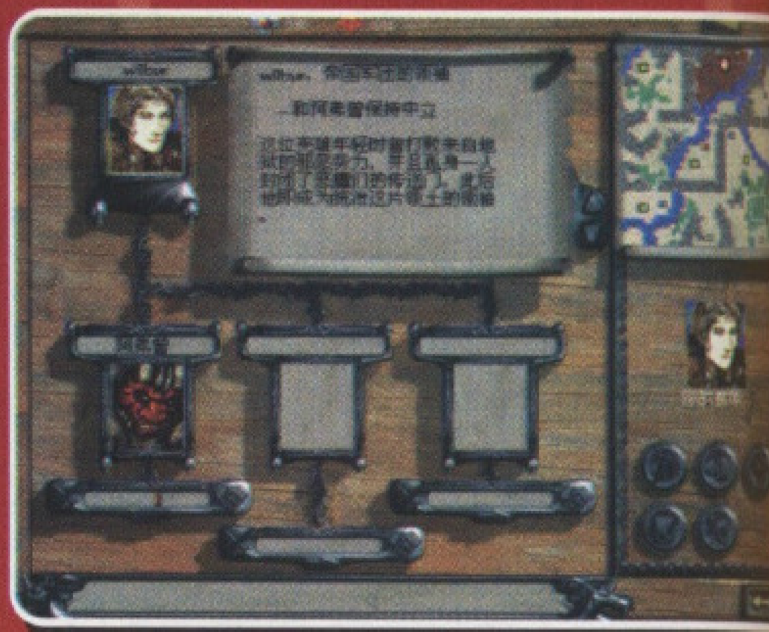
4 张精美书签

全方位超越《英雄无敌》系列

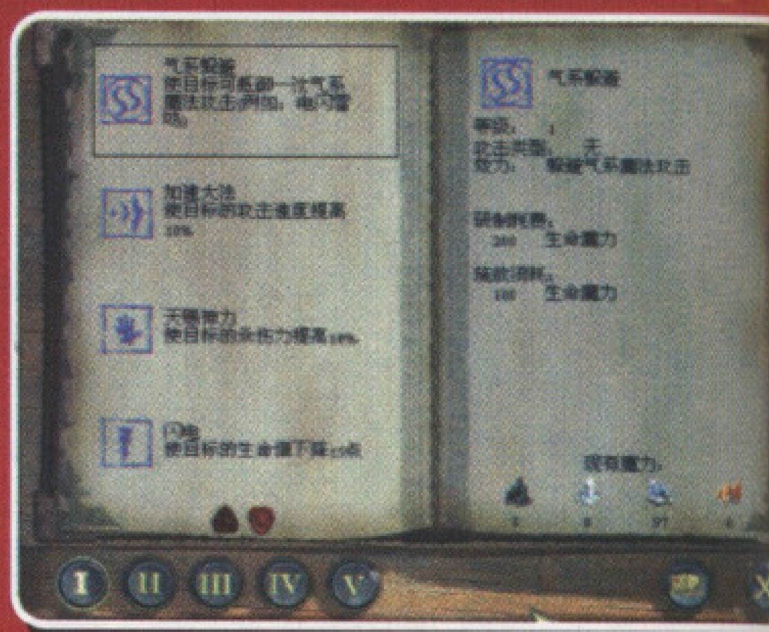




美仑美奂的游戏画面把你带入遥远的中古世纪!



融入了角色扮演游戏的升级转职系统，使你的英雄更加无敌!



100多种神奇的魔法，匪夷所思的声光表现!



更简洁、更逼真、更刺激的战斗场面!

大众软件服务快车

本期广告索引！

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

腾图 LINUX

风暴系列

STORM IS COMING,SHUT DOWN YOUR WINDOWS



光盘内容列表

《YOUR-Linux》

disk A: Mandrake Linux 7.0 英文版
disk B: Mandrake Linux 7.0 中文平台（部分汉化）
Mandrake Linux 7.0 部分源代码

办公软件：A biword 0.7.5
Gwp 0.3.2
Klyx 0.10
Koffice 1
Siagoffice 3.1.16
Staroffice 5.1
WordPerfect 8

系统软件：系统管理工具
系统备份工具

工具软件：Acrobat Reader 3.01
G-man 0.0.2
Gtkdif 0.9.5

《Linux 游戏宝典》

游戏：	
Lxdoom	毁灭战士 Doom 源码版
Quake	雷神之锤 1
Quake 2	雷神之锤 2
Crossfire	经典的网络版冒险游戏
Myth2：Soulblighter	神话 2 试玩版
Civilization	文明：Call to Power 1.1 试玩版
Craftec 戏	图形界面的类帝国时代网络对战游
Freeciv 1.8	Linux 下的文明
Xshipwar	Linux 下的 Homework
Rt 2	铁路大亨 2 试玩版
LinCity	模拟城市 GPL 版
FightGear	飞行模拟游戏
Gracer	3D 赛车模拟游戏

以及 Snes9express、Freesci 等游戏模拟器；Circle 等 Mud 游戏；魔方、扑克等益智类游戏和炸弹、大嘴等多种小游戏

开发工具：	
Mesa	Free 的 OpenGL 的克隆
LibGGL	通用的图形界面
LibSDL	简单的媒体访问层
Plib	便携的图形界面库
Crystal Space	高性能、跨平台的 3D 引擎



《多媒体及模拟器工具大全》

Dosemv 0.99.13f
Wine 990508
CDtool 2.1.5
Xpaint 2.4.9-8
GNOME CD Player
Electric Eyes 0.3
Emi clock 1.04.4-1
VigMeUp 1.0.1
Ksokoban 0.22
Icon Editor 0.3.0-1
Gmurf 0.5-1
RealPlayer 6.0.4.433(beta)
X11amp 0.9
GTKsee 0.22
Grip 2.5
Xmms 0.9.5-1
Vmware 1.1.2
CDP 0.33.15
Grip 2.5-1
aKtion! 0.3.6-3
cdda2wav 1.0
eMusic 0.9
Gimp
GQView 0.6.0
Ksnapshot 0.2.7
snd 3.1
Rosegarden 2.1-beta
Xpaint 2.4.9
KblackBox 0.3.0
GXAnim 0.35
Xamp 0.8-3

北京腾图电子出版社出版
电话：（8610）63951967、63954717
传真：（8610）63955294
地址：北京市西客站西配楼东方联发大厦8层8820房间
邮编:100055
电子信箱:dftaihe@public.bta.net.cn
网上推广中心: http://www.eFreeCD.com

北京晶合顺达计算机公司代理
大众软件邮购中心办理邮购
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010－82634107、82634092
全面征集OEM
联系电话：010－82634106
联系人：焦淑荣

"更低的分销价位、近百种产品的库存、强大的广告宣传、限量的资金支持"，您想拥有吗？加盟"晶合软件专卖店"，同时又是"大众软件读者服务部"，双重身份，加倍身价，改善您的形象，增加无形资产，您只须加盟"晶合软件专卖店"！

北京各店电话：
总店：67164859
现代市场：62630299
明光市场：62267068
长椿街店：66018119
和平里店：84210214
大兴店：69202500
垂杨柳店：67786334
安定门店：86472172
万寿路店：68159093
丰台店：63823449
公主坟店：68515544－2095

北京特约经销商：
西单图书大厦
新街口西四书店
王府井外文书店
科林斯创公司



北京总店

1、店内产品全部特价销售，并有多种商品限量特价销售，其价格绝对令您心动；
2、凡在4月25日至5月5日之间在店内购物达一定额度的朋友即可获得优惠卡一张，
持卡朋友在店内购物时可获得不同程度的优惠，并可不定期得到关于最新产品的介绍及产品海报、试用版赠送；
3、磁器口总店现增加了键盘、鼠标、视保屏、软盘、CD-R等产品，欢迎大家前往选购；
4、在五一期间，总店将举办万智牌比赛，欢迎大家参加。

地址：崇外大街临时16号
电话：010-67164859

诚征北京地区销售商加盟

联系人：郭进军、苏立新
联系电话 82634096

晶合软件销售连锁组织联系电话

分部

分部	电话	联系人
●晶合兰州专卖店	8261784	郭蔚
●晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
●晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
●晶合昆明榫子	5176880	王全文
●晶合太原和生	7234490	师文侠
●晶合遵义天地	8633815	陈亚君
●晶合贵阳兄弟	5894210	林光
●晶合新疆华顺	2814402	韩浩
●晶合保定丽景	3035112	常丽景
●晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
●晶合长春安航	5656612	孙安航
●晶合宁波今日	7248229	杨兴科
●晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳
●晶合大连维尔	3635721	隋凯
●晶合开封大众电脑	5958268	徐斌
●晶合天津展望	27830166	王景
●晶合济南洪恩科技	6980984	于芳
●晶合西藏分部	6813383	彭期军
●晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
●晶合郑州分部	6993569	丁卫华
●晶合新乡分部	3024847	王凤根
●晶合莆田三超分部	26835555	陈肇英
●晶合无锡万科分部	27667700	徐瑾
●晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海峰
●晶合特约经销商 湖南新华书店电子音像部	2227238	谭宇

图书渠道

金台路图书市场263号	65934375

北京经销商

北京连邦公司	62525338
北京正普公司	82615800
北京万众合力公司	82627438
北京育碟苑公司	82613831
北京里仁公司	62543505
北京鸿达以太公司	82614688
北京赛乐氏公司	62648194

网上专卖

8848公司	86243008

特约经销商

杭州美迪	8271301
陕西辉煌	5530853
厦门金科达	2227880
昆明黑马	5191804
南京联邦	3364289

太原分部又建新店

一分部地址:太原市新建南路 138 号（林业大厦对面）
电话:0351-7234490

二分部地址:太原市解放路 36 楼（宽银幕电影院北 100 米）
电话:0351-4132971

新建分部

河北衡水大众软件服务部
地址:衡水市桃城区站前西路 58 号 1-4-201
联系人:李新新 电话:0318-2130562

山东日照大众软件服务部
地址：莒县青年路 164 号
联系人:孙磊 电话:0633-6451069

成都天翔电脑软件店
地址:成都市双楠小区置信北街 8 号附 10 号
联系人:陈仁敏 电话:028-078927

甘肃玉门大众软件服务部
地址：北坪区解放路市一中南侧综合楼四号
联系人：翟文波 电话:0937-3253489

诚征全国销售商加盟

联系人：刘小姐、耿小姐 联系电话：010-82634089 传真：010-82634088

大众软件邮购中心

空中超市

加入晶合服务网的方法：

一切在数字信息时代需要帮助或愿意帮助别人,渴望相互交流的人们，即请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样,即可在数日内收到您的网卡,上有卡号,表明您已加盟我们的网员大联盟！

我们会努力为您提供质好价优的产品,热情的服务,同时我们的第一次进步也需要您的关爱和支持,让我们一起成长！

邮购软件请您在当地邮局填写汇款单，从2000年起，在邮购中心无论一次邮购几款软件，您只须支付5元邮费。欢迎您来函索取晶合软件广场(目录)。

100089 中国人民邮政汇款通知

汇款金额：邮购物品的总额十5元邮费

收款人详细地址：北京市海淀区苏州街邮局 89－045信箱

收款人姓名：大众软件邮购中心

汇款人详细地址：您的详细地址

汇款人姓名：您的姓名

要否航空

网员编号 联系电话 E－mail地址

您的邮政编码

简短附言：所要购买产品的清单

2000年《大众软件》杂志光盘征订

2000年《大众软件》杂志全面增页，20页彩页、128黑白正文，每期定价6.5元，半年订阅价78元。《大众软件CD》每期20元，全年12期，每期包括两张光盘和一本100页的使用手册。半年订阅价120元，可在邮购中心汇款破期订阅，国内平邮免收邮费，挂号邮寄每期加2元邮费。

热线咨询电话：010－82634107、82634092

本期，我们向网员隆重推荐：

轩辕剑3	100元	明星志愿2	35元
恋爱物语I	25元	《笑傲江湖－精忠报国》专用会员卡	28/28

娱乐天地

心跳回忆年历卡	10/10
迷你游戏宝库（2CD）	28/28
育碧足球游戏（3CD）	66/62
绝地风暴四（2CD）	48/48
三国群英传	69/59
平原惊雷	28/28
我形我速3.0	48/48
快活神仙	28/28
麻烦大了	38/38
圣剑奇兵	49/49
风色幻想之封神之刻	49/49
心跳回忆——永远属于你	38/38
半条命——针锋相对	50/50
科隆战记III	48/48
特勤机甲队III	38/38
TV电视梦工厂	28/28
银色幻想	50/50
法老王	68/59

热卖新品

真侍魂——霸王丸之地狱变	29.9/29.9
模拟人生（中文版）	60/55
极限滑雪	50/50
英雄无敌III末日之刃（中文版）	38/38
青涩宝贝	38/38
七国演义	38/38
幻影特工队	38/38
横扫千军（王国风云）	38/38
西风狂诗曲II——暴风雨（4CD）	58/50
野战特种兵	38/28
武则天	38/38
暗黑秘石	148/128
水浒传——天导108星	168/142
致命连锁	69/59
神奇兔宝贝	69/59
守护者之剑	69/59
新绝代双娇	89/70
生化危机I	48/48
霹雳小组III	98/85
FIFA2000	50/50
NBA2000	50/50
春秋英雄传	35/35

教育与休闲

MP3唱不停	28/28
MP3音乐无限	28/28
独立制片人	188/160
美达美电脑复读机	38/38
COOL 3D2.5普及版	38/38
电脑世纪行II标准版（13CD）	198/180
得心应手（8CD）	148/120
开天辟地II（特惠装）送自由与荣耀	125/100
听力超人4CD	125/106
心情故事—心理测试与音乐治疗	39/39
瑞星99世纪版	260/156
将族——象棋大师III	30/30
超级五子棋	28/28
琴棋书画（9CD）	199/165
神奇画板——涂雅篇	22/22
万家福星（50CD）	788/700
水族世界	29.9/29.9
家庭医疗保健	29.9/29.9
365天轻松英语	29.9/29.9

精品珍藏

深海猎沙回顾版	30/30
末日烽火回顾版	28/28
银河飞将V（3CD）	60/51
主题医院回顾版	30/30
第十一小时（中文版）	49/49
长空雄鹰世纪回顾版	32/32
战争游戏回顾版	32/32
地下城守护者	48/48
创世纪全集回顾版	30/30
梦游美国回顾版	50/50
英雄无敌II（中文版）	38/38
英雄无敌III（千禧）	48/48
千典游戏龙——樱花飞舞II	38/38
千典游戏龙——飘花千夜雪	38/38
千典游戏龙四	28/28
古墓丽影四	50/50
绝地风暴II回顾版	28/28
千龙骰	28/28

攻城略地

鹿鼎记攻略	15/15
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
心跳回忆纪念画册	35/35
轩辕剑攻略秘笈宝典（附CD）	28/28
最终幻想八爆机手册	15/15
机甲战士III（附CD）	23/23
银翼杀手权威攻略	48/48
沙丘2000攻略	35/35
攻略手札五	7/7
攻略手札六	7/7

百宝箱

Linux游戏宝典	28/28
Linux多媒体及模拟器大全	28/28
YourlLinux（Manderake Linux)外挂中文平台	32/32
金山词霸2000	28/28
金山快译2000	2828
金山WPS2000专业版	980/850
金山WPS2000家庭版	98/85
PC DIY2000硬件版	68/58
PC DIY2000硬件手册	20/20
KILL98专用版For Win95/98	260/156
超级保镖2000(黄金版)	260/156
超级保镖2000(标准版)	118/89
永久汉化2000(抢鲜版)	38/38
超级解霸5.5	98/78
东方网神世纪号	29/29
东方快车世纪号	29/29

课堂学习

瀚林汇软件：	
初中试题训练系统（教师版）	199/165科
（语文、数学、英语、物理、化学）	
初中作文大全	48/48
初三年级多媒体课堂（全科）	478/405
初三课堂学习（上下册）	58/册
（语文、数学、英语、物理、化学）	
课堂伴侣（初中版）2CD	99/85
课堂伴侣（高中版）2CD	99/85
高中试题训练系统（教师版）	199/165科
（语文、数学、英语、物理、化学）	
高三年级多媒体课堂（全科）	478/405
高三课堂学习（上下册）	58/册
（语文、数学、英语、物理、化学）	
翰林汇启蒙篇（语文、数学、英语）	29/29科
翰林汇启蒙篇（套装）	99/99

万智牌

博图起始牌	58/52
博图补充包	20/18
克撒传比赛用牌	99/85
克撒传补充包	29/26
三国起始包	58/52
三国补充包	22/22
三国预组套牌	53/48
第六版起始牌	78/66
第六版比赛用牌	99/85
第六版补充包	25/22
(英文版)玛凯迪亚补充包	29/26
宿敌起始包	99/85
宿敌补充包	29/26
进口透明牌套(100个)	20/20

SGK A级光记录产品系列

为确保广大用户的切身利益，本公司特别实行：该系列产品未刻录前经检测确有质量问题的，本公司负责一对一调换；刻录过程中出现问题无法使用的，本公司以三对一的比例调换新盘！

本系列光盘五张起邮，量大价优。

CD-RW(可擦写)
容量：650MB/74min
价格：26.00

CD-R 白金碟(精装)
容量：650MB/74min
价格：12.00

CD-R 白金碟(简装)
容量：650MB/74min
价格：8.00

同期上市产品　金山打字通2000　金山书信通2000

红色正版风暴 风云再起

28元

金山单词通2000

荟萃8种记忆方法的背单词宝典

惊喜!

加 12 元可得市值 20 元听说一体耳机

超大容量，物超所值

囊括九本词库，适用于小学、初中、高中、大学四六级、研究生入学考试直至TOFEL、GRE、GMAT的各级用户，词库庞大。提供单词的形近词、同义词、反义词、例句等详尽解释。

背单词，练听力，学发音，全面提高

动态生成学习计划，多媒体互动学习，让你的单词记得又快又牢。美籍专家纯正发音，耳濡目染之中，听力水平显著提高。波形对比复读，以直观形式矫正发音，让你练就地道的美语发音。

八种方法，立体攻坚

传统记忆、波形复读、幻灯记忆、思维导图、"巴洛克"音乐、屏保背词、题库记忆、益智游戏，形成交叉火力。

计划学习，进度追踪

在选定目标词库，设定起止日期、每周学习天数等几个简单参数之后，系统将自动生成学习计划。强制性学习功能，只有记住本课所有单词，才能进入下一课。以进度折线图形式来提醒你随时调整节奏。

音乐助忆，轻松游戏

巴赫、亨德尔、维瓦尔第数首经典名曲萦绕耳畔，让你身心俱宁，效率大增。终极标靶、填字、拼图三款益智游戏，让你在轻松娱乐之中，悄然巩固学习成果。

红色正版风暴风云再起代理商名单

代理商	电话
全国分销商	
北京连邦软件	010-62525338
天极信息发展有限公司	010-62770766
北京万众合力	010-82627435
北京正普软件	010-82624500
晶和顺达	010-82634097
北京圣比尔	010-62527962
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82656632
北京育碟苑	010-82613830
联想公司	010-62988888
鸿达电子	010-68745755
北京情文图书有限公司 (图书批发市场263号)	010 - 6593437
中央区	
天津津科	022-27383000
天津连邦	022-27402940
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄赛乐氏	0311-6989246
太原连邦	0351-4120673
东北区	
沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
长春连邦	0431-5635251
长春安航	0431-5669972
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市赛乐氏	0471-6957968
包头连邦	0472-2132613
华西区	
重庆天极	023-63620624
重庆连邦	023-63868664
重庆希望	023-68603014
昆明黑马	0871-5118590
昆明连邦	0871-4120363
昆明威豪	0871-5144846
昆明棒子	0871-5166051
四川连邦	028-5215799
成都新四方	028-5594147
成都赛乐氏	028-5582657
成都济利	028-5217234
陕西辉煌	029-7801033
贵阳兄弟	0851-5894210
兰州科创	0931-8262079
新疆华顺	0991-2810057
华中区	
武汉连邦	027-87889385
武汉天问	027-87874577
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
江西南昌希望	0791-6234342
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
江西南昌赛乐氏	0791-6310215
南昌新宇连邦	0791-6298297
郑州连邦	0371-3944977
郑州赛乐氏	0371-3944962
华南区	
广州南软	020-87532791
广州黑马	020-87518008
广东连邦	020-87572481
广州金碟	020-87569092
广州思富特	020-87509952
广州天高行	020-83790899
深圳书城	0755-2073267
深圳连邦	0755-3220641
深圳伊登	0755-3782602
深圳海象	0755-3239334
福州连邦	0591-7811693
福建希望	0591-7601824
海南希望	0898-8511848
海口连邦	0898-8540137
南宁连邦	0771-5315399
华东区	
上海茂立	021-53091678
上海连邦	021-63735610
上海新华书店音像公司	021-63618145
上海赛乐氏	021-63743028
南京连邦	025-3364289
南京新高	025-3371350
合肥连邦	0551-2822963
徐州连邦	0516-5606665
杭州美迪	0571-8271301
杭州南北	0571-8073048
杭州连邦	0571-8853577
济南长川	0531-8559435
烟台金石	0535-6623036
青岛连邦	0532-3803008

北京小红马快递服务有限公司

提供北京地区四环以内免费送货

送货电话: 800-8103721

打字快，就能赢取3000元大奖　非常男女打字大赛

凡购买金山打字通2000或Acer键盘即可获参赛资格.

金山打字通2000为比赛指定打字软件，Acer52m键盘为比赛指定使用键盘

时　间:2000年4月15日-6月5日

地　点:北京、上海、广州、成都、武汉、沈阳、杭州、南京、西安、重庆

垂询电话:010-62638312　0512-8251233-209

金山和明基联办

特等奖: 现金3000元

一等奖: Acer显示器

二等奖: Acer旋风扫描仪

三等奖: Acer52m键盘

纪念奖: 金山软件

金山词霸系列软件

垂询电话: 62638312

金山公司 KINGSOFT 联想集团成员企业

北京: 北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086)　电话:(010)62524868-678

传真:(010)62638287　信箱: 北京市9605信箱　HTTP://WWW.KINGSOFT.NET

欢迎邮购　邮资免费　订货热线: 010-62638312　E-MAIL:SUPPORT@KINGSOFT.NET

剑侠情缘

将国产游戏进行到底！贰

10,000张测试版赠送活动

一款绝对值得你注意的游戏。历时将近两年的制作周期，接近三百万的资金投入，超过三十人的制作队伍。秉承西山居一贯精品理念，我们为之兢兢业业，努力不懈。我们认为，作为一名中国人，应该有属于自己的、值得骄傲的游戏。

我们每一次的出发都是因为众多玩家期待的目光；
我们每一次的进步都充满了对成功的渴望；
我们每一次的尝试都基于对顾客需求的客观理解；
我们受到的每一次赞誉都使我们坚定了自己的奋斗方向。

我们不想以烦琐的数字来证明这个游戏的水准，我们相信每一个喜爱游戏的人，会用自己独特的尺度来衡量。为此，我们不惜耗费巨资来生产测试版，因为我们想倾听来自不同职业、不同年龄、不同爱好的玩家的意见。这些珍贵的意见都是鼓励西山居不断进步的动力。现在，诚挚地邀请您参加《剑侠情缘2》10,000张测试版赠送活动，快去金山网站（www.kingsoft.net）新浪游民部落（games.sina.com.cn）卓越游戏栏目（games.joyo.com）及以下店面登记

中央区登记地点（截止日期：5月8日）
北京市内各连邦软件专卖店
西南区登记地点（截止日期：5月10日）
成都连邦总店 成都市一环路南二段14号 028-5215799/成都新西方东华店 成都市东华电脑城C005 028-5431731/
百脑汇软件园 成都市磨子桥新南路118号百脑汇咨询广场3楼 028-5446699-114
华中区登记地点（截止日期：5月10日）
湖北联邦软件有限公司专卖店 武昌珞瑜路83号（武测科大正校门左侧）8008808188/
武汉赛乐氏软件专卖店 武昌珞瑜路113号 027-87877246/
武汉市凡高软件专卖店 武昌珞瑜路52号 027-87884793/
武汉天问软件店 武昌珞瑜路37号恒丰电子商城一楼 027-87874577
华东区登记地点（截止日期：5月10日）
连邦吴宫店 上海市福州路431号 021-63744476/连邦百脑汇店 上海百脑汇一楼 021-64268888-8102/
茂立软件太平洋店 上海太平洋电脑城一楼 021-54900488
华南区登记地点（截止日期：5月10日）
广州黑马软件有限公司
金贸电脑城 东风西路金贸电脑城夹层D11号 020-810812723032/电脑西城分店 天河区电脑西城2230号 020-38809372/
恒丰电脑城分店 江南大道中217号恒丰电脑城A27号 020-84444058
广州金碟软件有限公司
太平洋二期分店天河区太平洋二期电脑城A153号 020-87582576/南方电脑城 天河区南方电脑城A120号 020-38788125/
科贸园分店 科贸园多媒体城0162号 020-87542076

中央区免费发放地点（发放时间：5月10日）
中关村电脑节
西南区免费发放地点（发放时间：5月13日）
百脑汇电脑城 成都市磨子桥新南路118号百脑汇咨询广场3楼 028-5446699-114
华中区免费发放地点（发放时间：5月13日）
连邦电脑商场店 武昌广埠屯武汉测绘科技大学正校门左侧 027-87887441,87887442/
广埠屯店 武昌广埠屯武汉测绘科技大学正校门与西门之间 027-87652994,87871204/
汉口分店 解放大道10182号（武汉剧院旁）027-82850519
前进路分店 汉口前进五路中心电脑广场A21 027-82800207/青山分店 青山区和平大道1546号 027-86319092/
赛乐氏武昌总店 武昌珞瑜路113号 027-87877246/汉口分店 汉口前进五路中心电脑广场一楼D4 027-82793876
凡高武汉凡高轻中专卖店 武昌珞瑜路52号 027-87884793/武汉凡高轻中专卖电东电分部 武昌珞瑜路3号 027-87874066/
天问武汉天问软件店 武昌恒丰电子商诚一楼A01天问软件店面 027-87874577
华东区免费发放地点（发放时间：5月13日）
上海百脑汇一楼
华南区免费发放地点（发放时间：5月13日）
金贸电脑城 东风西路金贸电脑城夹层D11号 020-810812723032/
恒丰电脑城分店 江南大道中217号恒丰电脑城A27号 020-84444058/
太平洋二期分店 天河区太平洋二期电脑城A153号 020-87582576/南方电脑城 天河区南方电脑城A120号 020-38788125
东北区登记地点、发放地点
希望软件三好店 沈阳市和平区三好街54号 024-23909650/希望软件文萃店 沈阳市和平区文萃路1甲21号 024-23893404/
希望软件实达店 沈阳市和平区三好街54号 024-23921815

数量有限 先到先得 送完即止

KINGSOFT 金山公司

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 （100086） 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
HTTP://GAME.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-mail:JXQY2@KINGSOFT.NET

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

七国演义II

群魔乱舞

完全中文版

仅售38元

媲美《帝国时代II》的即时战略游戏

★ 12个人类国家都有着截然不同的特征，而且部队的一言一行都体现着他们各个国家的文明特色。而7个魔族种类也拥有着各自不同的神奇力量和致命弱点。
★ 由随机地图产生系统带来无穷无尽的耐玩性
★ 最高达1024X768的16位色画面细致的描绘出全3D的建筑和地形
★ 游戏中可以让你拥有特殊道具、英雄和忠诚度等角色扮演类游戏因素
★ 科学城堡让你掌握全新的科技升级系统和完善的军事理论
★ 新增的贸易选项、间谍和反间谍让你体验全新考验
★ 魔族可以奴役人类并驱使他们对抗你，而你也可以俘虏魔族为你的王国战斗
★ 支持多达8人的连线对战
★ 你甚至可以暂停游戏，估计一下当前战况并作出相应的战略部署

体积变了，价位变了（~~148~~ ⟶ 38 元）

但不变的是育碧产品优秀品质的保证！

★ 根据角色个性编写人工智能，各角色对形势的反应都是不同的。
★ 可切换到第一人称视角的狙击模式进行射击。
★ 全面兼容各种对应DirectX加速的显卡
★ 可使用船、坦克、汽车、直升机等各种交通工具
★ 在油井、潜水艇基地、生化工厂和监狱等各种场景中执行任务
★ 亲自为队员配备武器、弹药以及各种工具
★ 带有亲切人性化的简单教程
★ 突击队员可以在沙漠和雪地上留下脚印
★ 突击队员能够运用蹲、趴、爬等各种动作来隐蔽行动。
★ 包括拍浪、下雨、刮风、打雷、瀑布、蟋蟀等各种出色的音效表现
★ 来自个性鲜明的突击队员都有不同的语音
★ 巨大而又细致的场景地图，包括沙漠、沼泽、热带岛屿、草地等真实自然的多种地形

Ubi Soft 育碧软件 荣誉出品

幻影特攻队

仅售38元

即时战略和第一人称射击游戏的完美结合

专为聪明人设计的纸牌健智活动

中国国家体育总局批准社会体育指导中心试验推广的健智体育项目





锻炼最好的脑力，玩最好的游戏

倍受全球青少年喜爱的美国万智牌终于来到中国，万智牌是全球销量第一的锦标赛健智体育项目，这种健智游戏可以帮助锻炼你的大脑，激发你的智慧，发展你的策略性思考能力，令你更快更成熟地去面对竞争和挑战。

脑力比财力更重要，观念比资本更重要

如今社会，越来越将是智力的大比拼，没有锐利的远见，没有坚实的知识基础，没有聪明的智慧，再强的财力，再厚的资本，也将会被淹没在日益激烈的竞争的海洋中。

中国国家体育总局推广的健智体育项目

万智牌自1994年问世后，短短数年内便迅速风靡欧美及东南亚 50 多个国家，其内容和规则已被译成 25 种语言，国家体育总局经过考察国际万智牌的发展情况，决定将这一益智有趣，有益于身心健康的智力竞技运动作为试验推广项目介绍到中国。



万智牌的胜利条件

万智牌一般是一对一的双人游戏，也可多人对局。游戏开始时，每个牌手都被设定有 20 点生命，双方各以自己的生物或法术等牌攻击对方，如果一方的生命值低于或等于0时，则该方输掉这场游戏。或者如果一方该抓牌而无牌可抓时则该方也输掉这场比赛。

万智牌是斗智的游戏

在万智牌中，每位牌手都是一个战略家，要尽量多地施放地牌以汲取来自大自然的法术力，从而以此力量召唤出生物及法术等牌来争取打败对手，由于万智牌种类多，所以各比赛牌手的套牌都不一样，这种无限的组合可能，就是感受思考策略的过程，再加上每次的对局都不相同，更增加了迎接挑战的乐趣。

万智牌全球锦标赛的奖学金超过 150 万美金



万智牌在世界各国成立了万智牌健智协会，在万智牌健智协会的指导和协调下，各种校际赛，地区赛，国家赛，公开赛，洲际赛，职业选手赛，世界冠军大赛等在各地定期举行，获胜的选手可获得不同数额的奖学金及奖品，以赞助这些聪明的年轻人更好地完成学业。

万智牌让人们之间的沟通更容易

全世界的万智牌手已超过600万人，共同的爱好让他们成为朋友，共同沟通牌技，共同学习，共同把握未来，既使语言不同，既使牌的版本不同，因为大家都熟悉万智牌，通晓各张牌的插图和规则，所以依然可以沟通，比赛，交流，在这里，沟通没有国界。



万智牌为什么叫做集换式卡牌

万智牌每张牌的插图都出自各国名画家之手，其中也包括中国画家，万智牌中的稀有牌印数较少，每个系列每过两年就绝版不再印刷，所以各国选手竞相收集珍藏，这些牌的价格也逐年上升，有的珍贵卡牌已经价值数百上千美金。

许多牌手自备数百张牌，组合出不同风格的强力套牌，每次出赛都采用不同的阵法配合最新设计的战略，出牌打法千变万化，不需要的牌可以与他人交换，以换取自己需要的牌。

所以万智牌叫做集换式卡牌（搜集交换式卡牌）。

全面提高综合逻辑思维能力

万智牌共创出近 5000 张卡牌，购买时每盒“起始牌”只有 60 张，通过购买“补充包”可以得到不同的其他牌，补充包每包每盒的牌都不一样，牌手可以组合自己独特的套牌，创造出独特的战略和阵法，增强自己套牌的力量，以求在对局中取得胜利。组合强有力的套牌可以锻炼牌手良好的记忆能力，数学能力，逻辑推理能力，及全局平衡能力。

你机会参加各种培训和比赛并有机会获得大奖

请咨询零售商，或拨打热线，你只需通过申请参加国际万智牌健智协会，就可以拥有自己的会员号码，有资格参加国家体委和各级国际万智牌健智协会认可的比赛，协会将定期通知你有关交流培训，切磋比赛等的时间和地点，并欢迎你的光临。你的比赛成绩将通过国际化，计算机化的程序列入世界排名。你的排名会出现在万智牌协会会刊及网站上。如果你的成绩很好，还有可能被邀参加国家级，亚太区级或世界级比赛。

万智牌的难度分级

目前在中国上市的万智牌有三个难度不同的等级

初级：博图，博图三国志，有起始包，和补充包的包装形式。

难度只有 4 度，很容易学，让牌手能完全了解万智牌的战略技巧，学好了博图之后，牌手只需再进一步熟悉万智牌的规则，便可以升上比赛级。



高级：古典第五版，古典第六版，有起始包，和补充包，及比赛用牌的包装形式。

是高难度的比赛牌，牌手可参加中国及全世界万智牌健智协会，与国内及国外高手切磋比赛。

专家级：克撒传，玛凯迪亚，宿敌，有比赛用牌，预组套牌，和补充包的包装形式。

是难度最高的比赛牌，变化更多，异能（牌的特殊功能）更多，策略性更强。

加入万智牌，加入挑战的世界！

咨询电话：北京：68340295，65257934，上海：63787901，天津：23263508，成都：5442982，昆明：5191804，杭州：8079935，南京：3371350 厦门：5090754，好多朋友在等你。电子邮件：wotcch@public.bta.net.cn

如果你想得到更多信息，请查询：新浪网：http://games.sina.com/magic/ 和网易http://www.netease.com/game/magic/。

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

欢迎访问：www.HongEn.com

《开天辟地II》《万事无忧II》《畅通无阻》三部曲之

万事无忧II

几天精通电脑

《开天辟地》姊妹篇，堪称中国第一代攒机精英的完全心得手册。众多清华学子再次会聚一堂，讲授他们自己的亲身经历与体验，希望以此使人们在使用电脑时的重重障碍瞬间烟消云散。由于非常细致地讲授了电脑软、硬件高级使用等诸多方面的操作，它能使人们以极具震撼的速度和兴奋瞬间领悟电脑操作的真谛，从而一步跨入电脑高手之列！

从"菜鸟"的悲哀到"高手"的荣耀：

BIOS不会升级，好机器但性能却不能提高？好没面子；
新买的扫描仪却装不上？请人，又要花钱；
注册表里满是垃圾，影响新机器的速度？求人维护，好难堪；
莫名死机、非法操作、设备冲突……耽误工作急死人了！



6CD 125元/套

配套大16开精美教材
全国各软件店均有销售

解决问题的最佳方法 ——《万事无忧II》

硬件安装 PentiumIII, PentiumII电脑的组装、流行的硬件设备，从安装、工作原理到注意事项。解决用户购买、安装、使用电脑配件的问题。

软件安装 最主流的操作系统Windows 98/95的安装维护，各种常用设备的驱动程序安装方法、各种流行软件的安装技巧；详细介绍CMOS的设置、硬盘的分区、格式化、光驱驱动程序的安装；较大篇幅介绍Windows注册表的维护和应用。

常见问题 从解决用户使用电脑所遇到的困难出发，综合第一代攒机精英的完全心得，近300条问题，从最常见的电脑死机、设备冲突、操作系统到常用软件。针对各种问题专门提供按照现象查询的向导方式，让您在解决问题的过程中掌握处理电脑故障的一般方法。

梦圆PC 游戏中，实现你在IT界叱咤风云的梦想。

多媒体 精彩的演示，详述崭新的媒体技术，包括MP3、DVD电影、虚拟现实技术、三维动画等。

网络与通讯 主要介绍网络的硬件连接和应用，通过电影、图片向您展示组建局域网的方法、相关硬件设备及具体的安装过程；WindowsNT 4.0网络的基本使用。

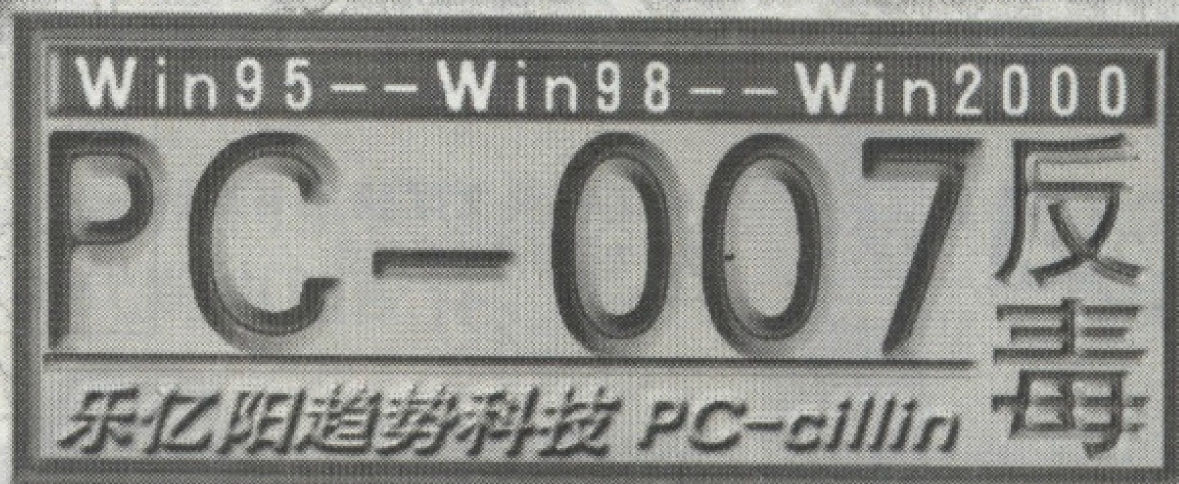
常用软件 包含十一类软件，囊括使用和维护电脑的方方面面。FLASH动画的创作、GIF动画的生成、SoundForge、MP3制作；Norton工具箱，魔术分区Partition Magic，反删除工具RecoverNT，彻底解决硬盘数据无损分区和因格式化、文件误删除带来的损失；查杀病毒工具NAV、McAfee等。

服务中心:010-62634069/70 365 热线:13901358406/13801164741 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 （100084）E-mail:hongen@hongen.com

武汉服务部：027-87653919/13607137934 广州服务部：020-38802184/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701744727 深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137

北京金洪恩电脑有限公司开发制作 清华大学出版社出版

PC-007 缉毒大行动

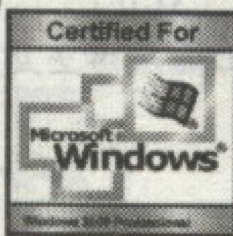


PC-007 反病毒软件

质量领先，防毒灵敏，
查毒迅速，杀毒准确。

100%实时监控，

每周一次病毒码更新。



秉承乐亿阳PC-cillin一贯之高品质，北京乐亿阳趋势推出真正支持Windows2000（兼容Win95/98）的反病毒斗士PC-007。
专为Windows2000贴身设计，倍受微软公司推荐。

喜讯： 原乐亿阳的用户，
可凭光盘获得价格优惠的PC-007。



TREND CHINA 北京乐亿阳趋势科技有限公司

地址：北京阜外今儒商务大厦B座3楼368室 邮编：100037
电话：(010)-68305866 传真：(010)-68305865
网址：www.trendmicro.com.cn

全国万众合力	010-82627435	上海连邦	021-63260303-3116	武汉天问	027-87874577	济南同晨	0531-8010256
北京树人软件	010-82615140	上海超凡	021-64268137	武汉连邦	027-87871204	福州连邦	0591-7817744
北京连邦	010-62620375	上海农工商	021-63226198	武汉华软	027-87643792	长沙炜瀚	0731-4137236
全国赛乐氏	010-82623013	天津清同	022-27478599	武汉凡高	027-87664689	长沙联邦	0731-2258141
全国晶合顺达	010-82634097	重庆电脑报	023-63857797	成都连邦	028-5220969	惠州连邦	0752-2115571
8848	010-86243008-8032	重庆联邦	023-63874357	成都金泽	028-5228354	深圳诺可纬	0755-3683520
全国里仁软件	010-62615307	辽宁希望	024-23883527	陕西辉煌	029-5529833	深圳伊登	0755-3780268
全国四方科技	010-62622923	辽宁华储	024-23882911	郑州赛乐氏	0371-3944962	深圳联邦	0755-3229816
全国正普软件	010-62523905	沈阳赛乐氏	024-23882382	长春顶点	0431-5641306	海南威龙	0898-8533466
广州南软	020-87548549	沈阳连邦	024-23881542	长春联邦	0431-5635251	宁夏莱特	0951-5052399
广州黑马	020-87545183	合肥联邦	0551-2822963	哈尔滨惠普	0451-2334581	武汉圣比尔	027-87869386
广州联邦	020-87532517	南京连邦	025-4408854	黑龙江比特	0451-2105409	石家庄圣比尔	0311-6083454
上海荣耀	021-64515806	南京探路人	025-3364949--102	太原圣比尔	0351-4070319		

广 告 咨 询 卡

我在贵刊____年第____期的___彩色___黑白广告中看到__________公司(厂家)产品(技术信息)，希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

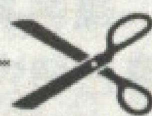
读者姓名：______ 年龄：______ 电话：______ 职务：______

工作单位：______

通信地址：______

邮编：______

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年第9期）

姓 名		性 别	□男 □女	年 龄	
通信地址				邮 编	

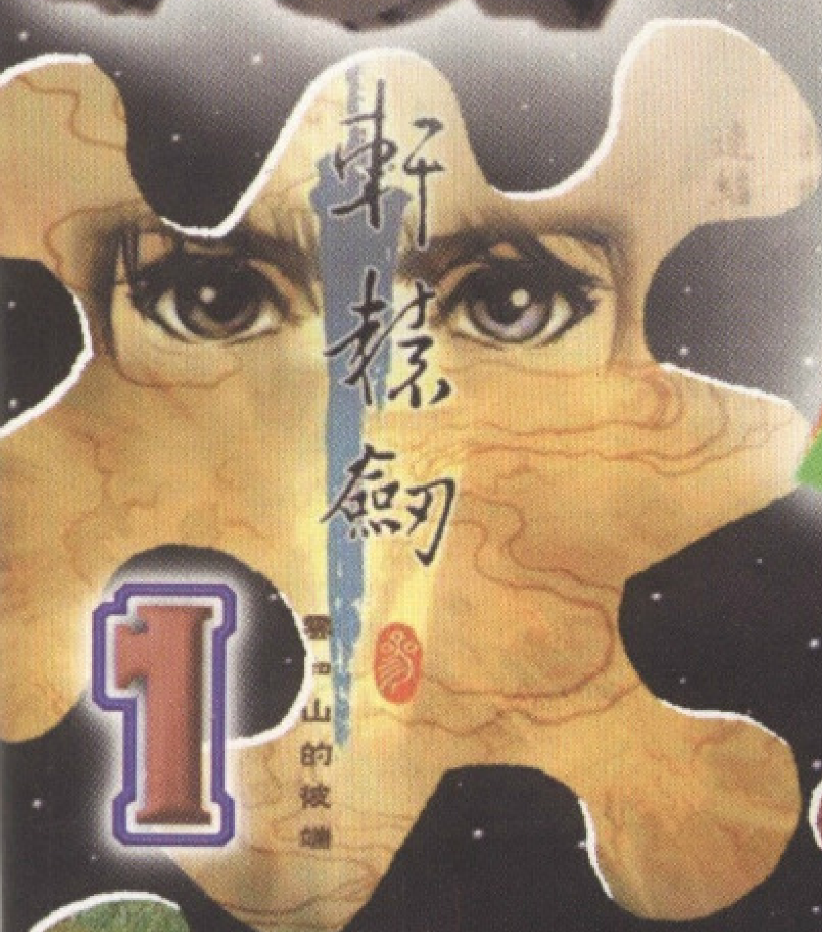
本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递 □ 专题综述 □ 专题企划 □ 中国游戏报道
□ 实用软件 □ 硬件评析 □ 前线地带 □ 游戏赏析
□ 网络时代 □ 应用心得 □ 攻略指引 □ 游戏畅谈
□ 问题交流 □ 读编往来 □ 有字天书 □ TOP TEN

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

TOP TEN





①
轩辕剑Ⅲ

②
大航海时代Ⅳ

③
魔法门之英雄无敌Ⅲ

4.网络创世纪

5.星际争霸

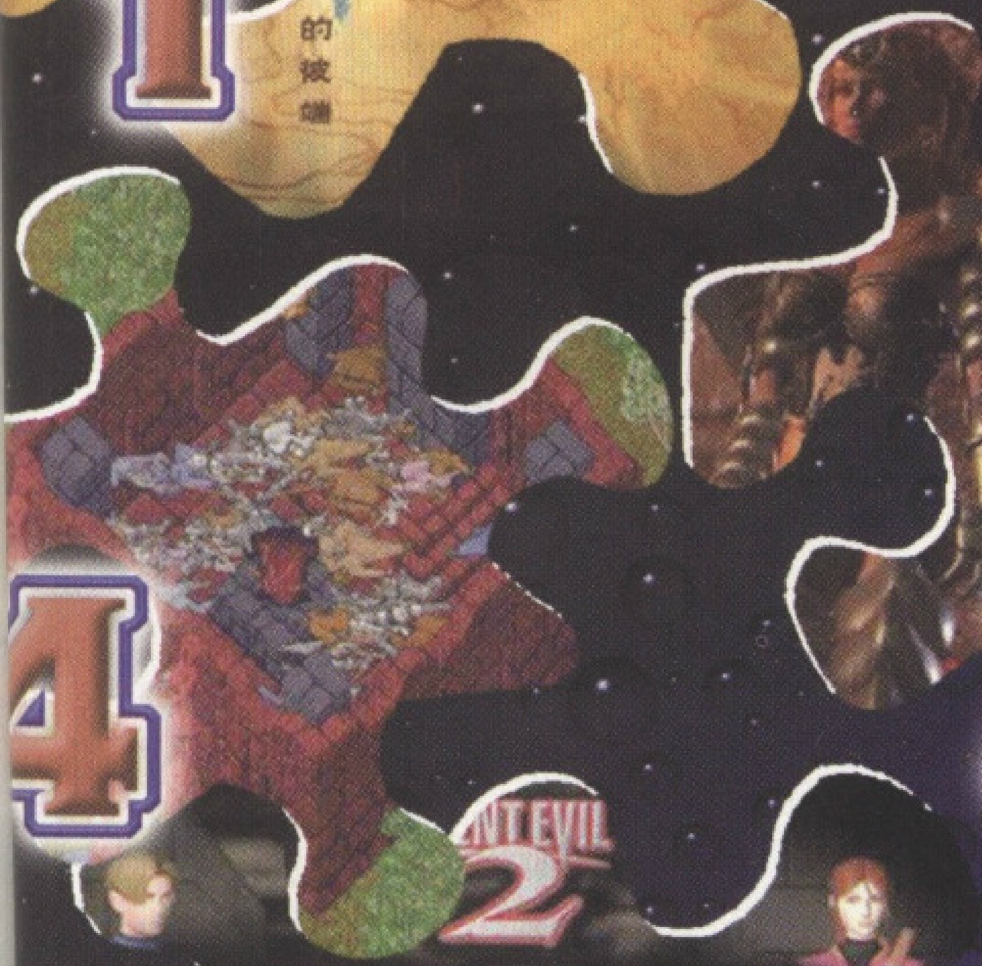
6.心跳回忆
——永远属于你

7.最终幻想Ⅶ

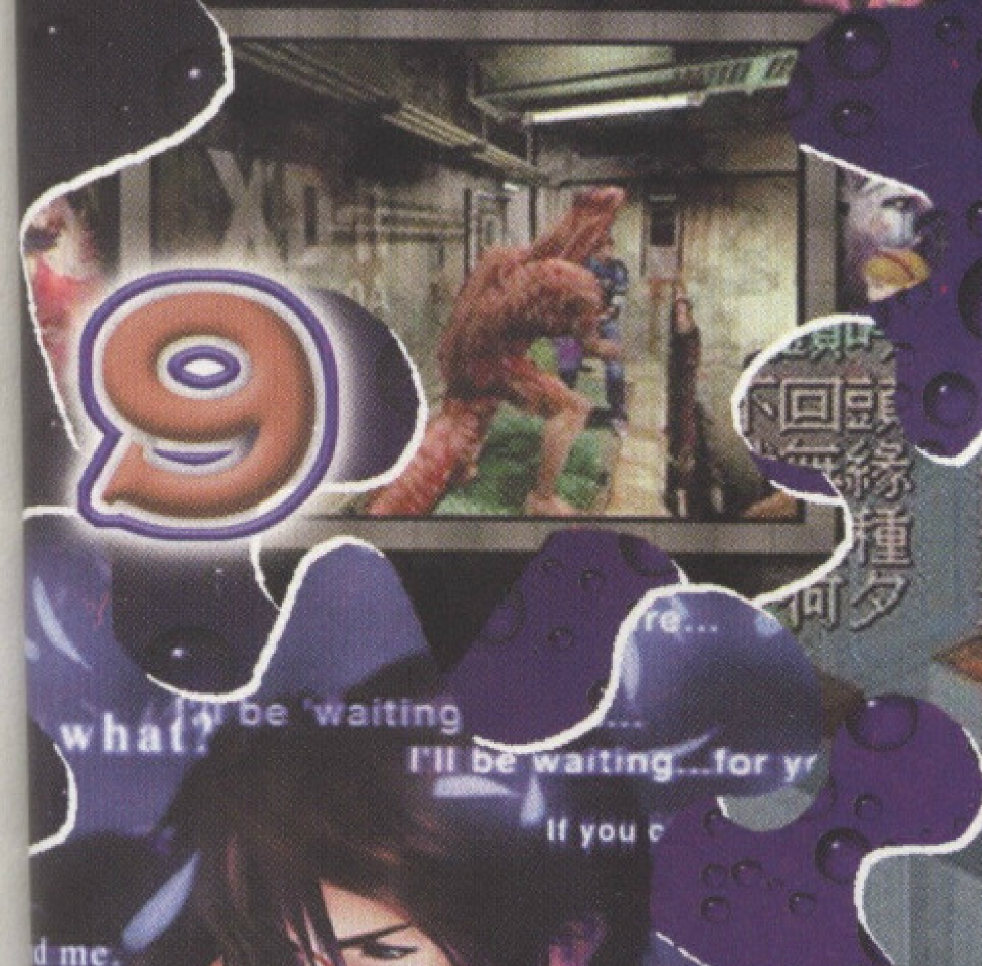
8.仙剑奇侠传

9.生化危机Ⅱ

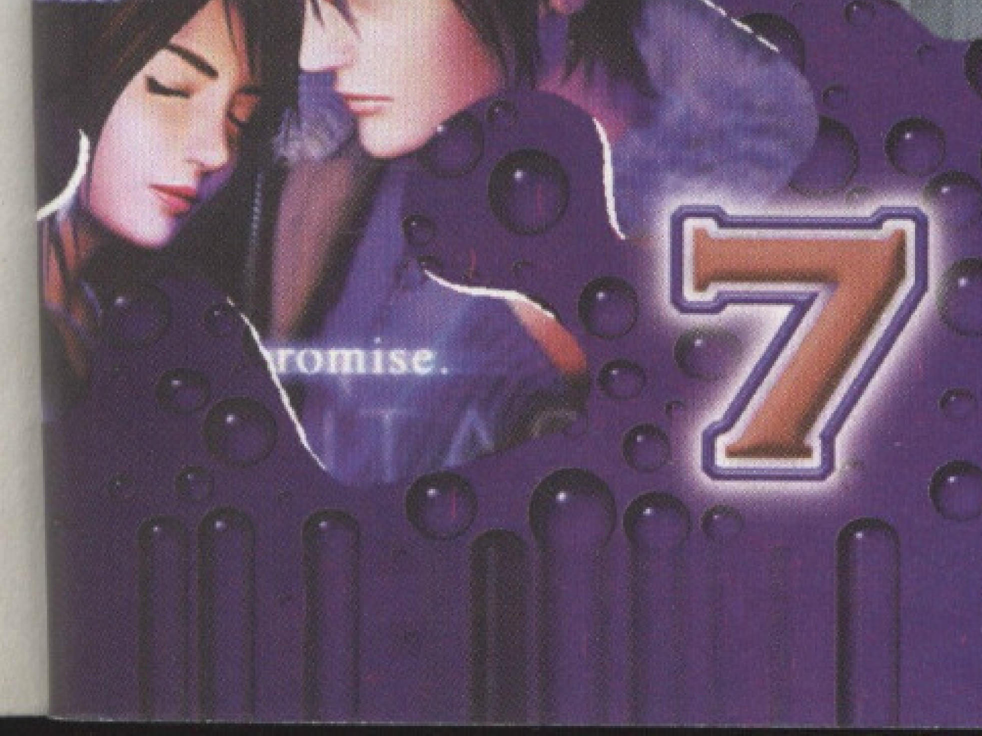
10.模拟人生















晶合实验室

零售价 ¥: 6.5元

刊号: ISSN1007-0060
CN11-3751/TN